

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2016

91. Jahrgang



Inhalt

Google DeepMind CEO Demis Hassabis , Lee Sedol 9p und Google-Gründer Sergey Brin (v.l.n.r., Foto von Google)..... Titel

Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten 2–3

Turnierberichte 4–7

Ausschreibung DGEM, Vorrunde..... 5

AlphaGo vs. Lee Sedol 8–14

Karate-Zen-Go auf der Wewelsburg... 15

Jugend-Go-EM..... 16–17

9. Go-Seminar 18

Selbsteinstufung oder EGF-Rating..... 19

Anfängerprobleme 20–21

Die kommentierte Bundesligapartie (20). 22–25

Impressum 25

Der etwas andere Zug (13)..... 26–32

Ausschreibung DBGM 32

Durchbruch zum 18. Kyu..... 33–35

Pokale 36–37

Kinderseite..... 38–39

Yoon Young Sun kommentiert (29,1+2).. 40–49

Fernostnachrichten 50–53

Go-Probleme 54–56

Mitgliedsantrag 57

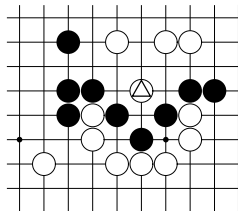
DGoB-Organ 58

Anzeige: Hebsacker Verlag 59

Turnierkalender Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 28 von Yilun Yang



Der weiße Stein droht zwei Schnitte an. Wie kann sich Schwarz verteidigen? Lösung auf S. 14.

Vorwort

Der Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol 9p ist nicht nur zentraler Inhalt dieser Ausgabe (S. 8–14 und S. 40–49), sondern auch für ihr spätes Erscheinen verantwortlich, da als Wirkung der Berichterstattung über diese Veranstaltung in der Presse so viele Go-Spiele beim Hebsacker Verlag bestellt wurden, dass die Fertigstellung der Zeitung zunächst etwas warten musste ...

Einen kleiner Pressespiegel zum Wettkampf findet man übrigens unter www.go-baduk-weiqi.de/alphago-in-der-online-presse. Allein der auf Spiegel Online veröffentlichte „Kleine Go-Kurs“ (www.spiegel.de/fotostreckelspielregeln-einfach-erklart-so-geht-go-fotostrecke-135186.html) wurde übrigens bereits in der ersten Woche nach Erscheinen insgesamt über 60.000 Mal komplett durchgeklickt!

Über einen Zu- bzw. Rückgewinn freuen wir uns besonders: Ab dieser Ausgabe findet die Serie mit einer von Franz-Josef Dickhut 6d kommentierten Bundesligapartie ihre Fortsetzung!

Tobias Berben

Horst-Alfred Sudhoff ist gestorben

Schon Mitte der 80er Jahre, als ich mit dem Go-Spielen anfang, war Horst-Alfred Sudhoff ein Urgestein in der deutschen Go-Szene, an dem man vorbei musste, wenn man ein richtig starker Dan-Spieler werden wollte. Legendar seine 20-Mark-Partien mit den aufstrebenden Talenten aus NRW, deren Turnierwochenenden er im Austausch gegen spannende Partien gerne und bereitwillig finanzierte.



Später, in den 90er Jahren, entwickelte er sich auch zu einem Urgestein auf den US-Go-Kongressen, die er so regelmäßig besuchte, dass er nun wohl als erster deutscher Go-Spieler einen Nachruf im American Go E-Journal erhielt.

Bedingt durch einem Schlaganfall spielte er nach der Jahrtausendwende nicht mehr oft auf Turnieren, nahm aber 2006 noch an der Vorrunde der Deutschen Meisterschaft und am Go-Kongress in Villach teil und belegte 2007 bei der Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft den dritten Platz. Sein letztes Turnier spielte er 2009 in seiner Heimatstadt Bochum.

Am 20. März 2016 ist Horst-Alfred Sudhoff verstorben. Die, die noch gegen ihn spielen durften, werden ihn sicher als glühenden Liebhaber des Go-Spiels in Erinnerung behalten.

Tobias Berben

7. Saison der Jugendliga

Der strahlende Sieger der 7. Saison der deutschen Jugendliga ist wieder einer der „Kleinen“: Diesmal gewann Arved Pittner (2d, Berlin, Bild unten) alle Partien: Platz 1 in der Hoshi-Liga! Auf dem zweiten Platz folgte ein weiterer Youngster: Feiyang Chen (2d, Frankfurt), der Sieger der vorigen Saison.



In der Drachenliga gewann ein anderer Arved: Arved Weigmann (6k, Potsdam) mit 4,5 Punkten vor Jannis Büscher (6k, Ratingen). In der Tigerliga siegte Emre Cinar (5k, Ratingen), vor der punktgleichen Vanessa Thörner (7k, Gütersloh). Die Pandaliga gewann Immanuel Dottan (8k, Berlin) vor Angelika Rieger (13k, Trier), und in der Pinguinliga gewann Emilia Schaaf (17k, Trier) vor Yifei Chen (17k, Zürich).

Die nächste Saison startet bereits nach Ostern.

Marc Oliver Rieger

Bundesliga

Hier die Brettpunkt und die Siegpunkte nach sieben von neun Runden:

1. Liga

1. Hamburg Hebsacker	48	13
2. Berliner Zebrainguine	38	10
3. Igoist Berlin	38	9

2. Liga

1. München Kindl	38	11
2. Trilux	36	10
3. Berlin Slaughterlake	34	10

Liga 3a

1. Düsseldorfer Steinbeißer	45	13
2. Uni Leipzig	44	13
3. Berlin Daigo	36	9

Liga 3b

1. Berlin Blunder	42	11
2. Berlin Nakade	34	10
3. Rhein-Neckar Team	32	9

Liga 4a

1. Frankfurter Plateauniker	44	12
2. Bremen Shodan-Showdown	38	11
3. Schwarzwald	37	11

Liga 4b

1. Berliner Zebrainguine 2	40	10
2. Berlin Flasche Leer	30	9
3. HanseGO Bremen	33	8

5. Liga

1. Berliner Ajitierchen	44	12
2. Erdinger Kampfklumpen	29	11
3. Karlsruher Zyklophen	38	11

Turniernotizen

Berliner Winterturnier

Zum diesjährigen Winterturnier am 13. Februar trafen sich 23 Go-Spieler vom 3d bis 28k im Jugendclub E-Lok. Den ersten Platz belegte nach dem Motto „Wer lange spielt, spielt gut!“ ungeschlagen Peter Dichristin 12k. Mit nur einer Niederlage folgten auf den Plätzen Alexander Kurz 3d, Volker Stuhr 6k, Isabel Donle 15k und Marijan Asanovic 25k. Die ersten drei Spieler teilten sich das Preisgeld von insgesamt 50 Euro. Alle Teilnehmer erhielten Urkunden und kleine Sachpreise.

In der Jahreswertung 2015 gab es diesmal zwei Sieger, Christian Müller und Anton Helwig. Beide haben einen Gutschein vom Hebsacker Verlag im Wert von 25 Euro gewonnen, den der Berliner Go-Verband spendierte.

19. Erdinger Go-Turnier

Beim 19. Erdinger Go-Turnier am 13. und 14. Februar nahmen 101 Spielerinnen und Spieler aus Deutschland, Österreich, Tschechien und Polen teil. In einer fulminanten Partie am Samstagabend spielten die beiden Turnierfavoriten – Lothar Spiegel 5d und Viktor Lin 6d – gegeneinander. Nachdem am Ende der regulären Spielzeit erst ca. 70 Steine auf dem Brett lagen, erreichten die Spieler schlussendlich ein Jigo. Lothar Spiegel siegte im Turnier nach Gegnerpunkten. Viktor Lin, der die letzten drei Erdinger Go-Turniere gewonnen hatte, wurde Zweiter. Den dritten Platz belegte Jonas Fincke aus München. Neben dem Hauptturnier fand auch wieder ein 13x13-Nebenturnier statt.

Fan Hui gewinnt mit 4:0 die Erste Europäische Profi-Go-Meisterschaft

An 13. und 14. Februar hat Fan Hui ungeschlagen die European Professional Go Championship in St. Petersburg gewonnen, die die EGF und die Russische Go-Föderation gemeinsam organisiert haben. Die Plätze 2 bis 4 mussten in Stichkämpfen entschieden werden, nachdem sich drei Spieler im Kreis geschlagen hatten. Platz zwei erreichte Mateusz Surma vor Ilya Shikshin und Ali Jabarin. Alexandr Dinerchtein kam auf Platz fünf.

Hessische Landesmeisterschaft (Vorrunde)

Anton Grzeschniok (Frankfurt/3 Dan) hat die Vorrunde der Hessischen Landesmeisterschaft gewonnen und wird im Rahmen der Darmstädter Go-Tage gegen den amtierenden Meister Felix Bernhauer antreten.

Göttinger San Ren Sei

Der 25. Göttinger San-Ren-Sei am 20. und 21. Februar hatte mit Arved Pittner 2d (Gruppe A, 4,5 Siege) und Casjen Quathammer 3k (Gruppe B, 7 Siege) zwei junge, unbezwungene Sieger. Lediglich Hinnerk Stach 2d schaffte es, in Gruppe A dem Sieger bei einem Unentschieden die Stirn zu bieten und sich damit vor Bernd Sambale 2d auf dem zweiten Platz zu positionieren. In Gruppe B teilten sich Ralf Diedrichs 4k und Rüdiger Koltze 4k hinter Thomas Gottstein 4k (6 Siege) den dritten Platz.

Artem Kachanovskyi wird EGF-Profi

Artem Kachanovskyi (Kiew/1p) ist nach seinem Sieg bei der Profi-Qualifikation vom 4. bis 6. März in Baden-Baden nach Pavol Lisý, Ali Jabarin, Mateusz Surma und Ilya Shikshin der fünfte EGF-Profi.

Harburger Mausefalle

Lu Ji (4d/Hamburg) hat am 19. und 20. März unter 75 Teilnehmerinnen und Teilnehmern ungeschlagen die Harburger Mausefalle gewonnen. Zweiter wurde Matias Pankoke (4d/Oldenburg) vor Bernd „Jigo“ Lewerenz (3d/Kiel), Arved Pittner (2d/Berlin) und Christopher Kacwin (3d/Bonn).

30. Erlanger Go-Turnier

Zum 30. Erlanger Go-Turnier am 19. und 20. März konnten 38 Teilnehmer begrüßt werden. In diesem Jahr gab es sehr viele ausgeglichene Partien, so dass kein Spieler dominierte. An der Spitze hatten wir dann somit 5 Spieler mit 3 Siegpunkten, davon ein Spieler mit nur drei Partien.

Die Turnierleitung entschied dann, dass die Anzahl der Siegpunkte und der SOS Score gewertet wird. Somit ging der Turniersieg an Felix Bernhauer (3d, Gießen) gefolgt von Thomas Kettinger (3d, München) und Jonas Fincke (4d, München). Im gesamten Turnier gab es nur einen Spieler (Stephan Hagner 6k, Erlangen) mit 4 Gewinnpunkten.

Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2016 vom 09. bis 11. September

Ort: Saalbau Bornheim, Arnburger Straße 24,
60385 Frankfurt am Main

Anmeldeschluss: 09. September, 18:00 Uhr

Kontakt: Benjamin Wirthmann,
bi_ba_benni@hotmail.de

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
 - a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder
 - b) ein DGoB-Rating von mindestens 2289 Punkten (siehe unten),
- keine sportliche Überqualifikation (Platz 1, 2, 3 oder 4 der letztjährigen Deutschen Einzelmeisterschaft),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Falls einem Mitglied eines Landesverbands des DGoB kein DGoB-Rating zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

Freitag, 09.09.

18:00 Uhr	Anmeldeschluss
19:00 Uhr	1. Runde

Samstag, 10.09.

9:30 Uhr	Frühstück
10:00 Uhr	2. Runde
14:30 Uhr	3. Runde
18:30 Uhr	4. Runde

Sonntag, 11.09.

9:30 Uhr	Frühstück
10:00 Uhr	5. Runde
14:30 Uhr	6. Runde

Es wird kein Startgeld erhoben.

Die besten vier Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die vom 30. September bis 3. Oktober in Frankfurt stattfinden wird. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt.

Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften (fs-meisterschaften@dgoB.de) Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden.

Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte so früh wie möglich. Wir haben in Frankfurt nur sehr begrenzt Unterkünfte zu vermitteln.

Sportlich qualifiziert und somit teilnahmeberechtigt, falls die anderen oben genannten Bedingungen erfüllt sind, sind:

1. Jin Zou (2616) 2. Pei Zhao (2596) 3. Lukas Krämer (2579) 4. Benjamin Teuber (2559) 5. Franz-Josef Dickhut (2547) 6. Yi Zhang aus Leipzig (2529) 7. Jonas Welticke (2520) 8. Johannes Obenaus (2514) 9. Michael Palant (2496) 10. Jun Tarumi (2477) 11. Marco Firnhaber (2467) 12. Bernd Schütze (2461) 13. Ji Lu (2450) 14. Bernd Radmacher (2434) 15. Marlon Welter (2432) 16. Robert Jasiek (2423) 17. Meng Lu (2422) 18. Martin Ruzicka (2406) 19. Christian Stodte (2397) 20. Kevin Sanow (2397) 21. Stefan Kaitschick (2385) 22. Leon Stauder (2385) 23. Stefan Budig (2384) 24. Hui Fu (2382) 25. Matthias Terwey (2380) 26. Barbara Knauf (2377) 27. David Seibt (2377) 28. Christopher Lieberum (2375) 29. Guido Tautorat (2372) 30. Jonas Fincke (2369) 31. Uwe Behnke (2368) 32. Peter_von Milczewski (2363) 33. Jie Guo (2361) 34. Ronny Treyße (2360) 35. Matias Pankoke (2360) 36. Michael Budahn (2357) 37. Volkmar Liebscher (2355) 38. Oliver Wolf (2351) 39. Yi Chen (2347) 40. André Staedtler (2344) 41. Sebastian Koller (2335) 42. Malte Weiß (2332) 43. Manja Marz (2331) 44. Torsten Knauf (2330) 45. Klaus Petri (2329) 46. Martin Dieterich (2325) 47. Peter Stackelberg (2323) 48. Christoph Kerkmann (2313) 49. Johannes Gast (2308) 50. Tobias Berben (2306) 51. Joachim Beggerow (2302) 52. Bernd Lewerenz (2301) 53. Thomas Jipp (2300) 54. Pascal Müller (2300) 55. Lutz Mattner (2299) 56. Kai Meemken (2298) 57. Malte Gerhold (2295) 58. Luxiaoji Chen (2293) 59. Uwe Ramlow (2291) 60. Tobias Dietz (2289)

Bonner Go-Turnier

Diese ist nach 2015 unsere zweite Teilnahme in Bonn. Letztes Jahr quasi eine Pflichtveranstaltung, denn es gab den 2. Platz der Jugendnationalmannschaft in der Europaliga zu feiern. Die Atmosphäre und (mir immer ein wichtiges Anliegen) gute, weil auch straffe Organisation hatte uns (Manuel Jacobsen, Matteo Schnelle und mich) überzeugt, am 27. und 28. Februar ein weiteres Mal den weiten Weg aus Hamburg auf uns zu nehmen, zumal zugleich der 1. Westdeutsche Jugendpokal ausgespielt wurde.

Dieser (der Weg) hat natürlich Tücken: die bekannten der DB. Also kamen wir erst eine halbe Stunde nach Start der ersten Runde an. Dennoch konnten die beiden Jungen noch gegen andere, die (freilich mit Auto) auch zu spät kamen, gesetzt werden. Und hier zeigte sich die Qualität der Organisation: die Bedenkzeit der später Beginnenden wurde vermindert. Das wünschte ich mir auch auf anderen Turnieren.

Der erste Spieltag war dazu erfreulich sonnig, so dass die vielen Kinder (und Jugendlichen) sich zwischen den Runden etwas austoben konnten. Für mich als Beobachter scheint es, dass es einer kritischen Anzahl an Jugendlichen bedarf, damit sie die Pausen (bunt kombiniert) gemeinsam nutzen können. Auch von daher ist zu hoffen, dass auf den anderen Jugendpokal-Turnieren sich so viele einfinden werden.

Es sind auch kleinere Dinge, die einen veranlassen, solche Turniere zu wählen (und nicht ein anderes), z.B. die vielen schönen Sitzgelegenheiten (mit Tisch + Sonnenlicht) direkt am Fenster. Diese wurden fleißig zum Erholen, weiteren Go-Spielen, Analysen etc. genutzt. Auch die kurzen Wege machen das Turnier attraktiv – obgleich mit 123 Teilnehmern unter den Top 10 in Deutschland, ist man mit wenigen Schritten vom Hauptraum zu dem der ersten 16 Bretter oder zur Küche oder draußen.

Der Sonntag begann (leider etwas grauer) mit gemeinsamem Frühstück. Hier möchte ich das Buffet (wegen Auswahl und Dekoration) lobend erwähnen. Soviel zu den persönlichen Impressionen.

Sieger wurde mit makellosen 6:0 Siegen Lukas Krämer. In der Gruppe U12 gewann Feiyang Chen und in der Gruppe U16 Emanuel Schaaf. Wir hoffen also, dass das Turnier noch viele glänzende Jahre vor sich hat.

Ferdinand Helle

Karlsruher Turnier

Go-Turniere leben von der Vielfalt und da war das Karlsruher Turnier, „Weiqi im Weinkeller“, am 19. und 20. März etwas Besonderes. Das beginnt bei der Location: Wo gibt es denn in Deutschland ein Go-Turnier im 4-Sterne-Hotel mitten in der Stadt? Während sonst Unterkunft und Spielort oft weit entfernt liegen und der Turniertag erst einmal mit Bus und Bahn beginnt, stolpert man hier quasi vom Bett zum Frühstück zum Go-Brett. Klasse!

Während der Partien sitzt man superbequem im lichtdurchfluteten Raum und kann gratis Tee, Cappuccino & Co trinken, danach geht es in den Weinkeller für Analysen oder ein paar Spiele zwischendurch und nach der letzten Runde des Tages zerstreuen sich nicht alle Teilnehmer, sondern man geht gemeinsam zum Chinesen nebenan. Und Go-Bretter standen dort schon bereit!

Eine weitere Besonderheit: Vor der ersten Runde gab es ein Seminar für DDKs (Double-Digit-Kyus) von Janine Böhme, Go-Lehrerin vom AdYouKi Go e.V. Es war nett, dass bei so etwas einmal an die schwächeren Spieler gedacht wurde – und das Seminar kam bei meiner „DDK-Familie“ auch bestens an.





Eine weitere Besonderheit: Es wurden nur vier Runden gespielt. Das sorgte für einen stressfreien Samstag für die 45 Teilnehmer, wobei wir Buddha (der Go-spielende Mops, der es 2013 auf die DGoZ-Titelseite geschafft hatte) und seinen Freund nicht mitgezählt haben ...

Wer jetzt aber dachte, mit nur vier Runden gäbe es nicht genug Go in Karlsruhe, hat nicht mit der Fantasie des Organisers, Wilhelm Bühler, gerechnet: Parallel fand über das ganze Wochenende ein 9x9-Marathon-Turnier (mit leichter Vorgabe) statt, bei dem insgesamt 32 Spieler mitmachten.

Auch von den Partien gibt es Interessantes zu berichten: Ob es nun an der entspannten Atmosphäre lag, die zu Experimenten einlud, weiß ich nicht, jedenfalls gab es am Sonntagmorgen gleich drei Partien, die mit Tengen eröffnet wurden – die neue Karlsruher Mode?

Am Ende wurden die Bemühungen mit Preisgeldern von 450 Euro und Buchpreisen für alle mit mindestens drei Siegen belohnt. Um den Turniersieg gab es dabei einen spannenden Kampf: Obgleich Andreas Götzfried (4d, Luxemburg) in Runde eins gegen das Verkehrsstau-Fuseki den kürzeren zog, rollte er von hinten das Feld auf und gewann mit

drei Siegen. Friedhelm Meyer (3d, Singen) und Tian Liang (3d, Karlsruhe) folgten auf den Plätzen.

Sonderpreise gab es für den besten Kyu-Spieler (Philippe Fanaro, 1k, Brüssel), den besten DDK-Spieler (Johannes Ernst, 10k, Karlsruhe) und für die besten Junioren: Dan-Spieler Simao Goncalves (2d, Lux), Kyu-Spielerin Angelika Rieger (12k, Trier) gefolgt von Sophia Markus (16k, Karlsruhe), Vincenz Tellier (12k, Stuttgart) und Felix Wild (19k, Heidelberg). Angelika räumte dann auch noch gleich den Preis für das 9x9-Turnier ab, mit 43 Punkten knapp vor Victor Eliachevitch (11k, Karlsruhe, 39 Punkte) und Anna Hassemer (20k, Karlsruhe, 33 Punkte).

Dank stark vergünstigtem Hotelpreis und Gratis-Frühstücksbuffet für die im Hotel übernachtenden Teilnehmer sowie großzügigen Sponsoren und Unterstützer (u. a. Buehler.net, Omikron und der badische Schachverband, der die Uhren bereitstellte) war das ganze für die Teilnehmer übrigens auch von den Kosten her eine feine Sache und wir danken den Organisatoren und freuen uns schon auf das nächste Karlsruher Turnier, diesmal bereits vom 6. bis 8. Januar 2017!

Marc Oliver Rieger

AlphaGo vs. Lee Sedol (Teil 1)

von Laurent Heiser

Die folgenden Kommentare basieren vor allem auf den Live-Kommentaren von Ke Jie 9p, dem derzeit stärksten Spieler Chinas, der aktuell auch die internationale Go-Szene dominiert. Da Ke Jie als 18-jähriger absoluter Topspieler bisher nur selten Kommentare bzw. Analysen für Amateurspieler gab, wurde ihm eine diesbezüglich erfahrenere Profi-Spielerin, Chen Ying 2p, zur Seite gestellt, die ihn ab und zu bremste und durch Nachfragen für ausführlichere Erklärungen sorgte. Ke Jie meinte, er würde die Partien eigentlich genau so analysieren, wie er dies auch zusammen mit seinen Profi-Kollegen tut, bloß dass er vieles genauer erklären und darauf achten würde, nicht zu schnell zu sein. Insbesondere die Geschwindigkeit stellte trotzdem für viele Zuschauer ein Problem dar, so dass es diesbezüglich einige Kritik gab. Persönlich fand ich das aber überhaupt

nicht schlimm, da man sich alles ja später noch mal (oder auch mehrmals) „in Zeitlupe“ anschauen kann. Alle fünf Live-Kommentare sind nämlich auf Youtube verfügbar und ich denke, dass man sogar ohne Sprachkenntnisse einiges Interessantes darin finden und mittels der aufs Brett gelegten Varianten auch „verstehen“ kann.

Neben Ke Jie und Chen Ying nahmen an dieser Live-Kommentar-Runde außerdem noch teil: Liu Zhiqing, Professor an der Beijing University of Posts and Telecommunication für KI (Künstliche Intelligenz) und Go-Forschung, der sich seit ca. 10 Jahren mit Go-Programmierung beschäftigt und immer wieder Hinweise auf die Arbeitsweise von AlphaGo gab, sowie Ke Erqinfu, ein (in China) bekannter Komponist und Amateur-Dan-Spieler, der wohl für „typische“ Amateurfragen zuständig war,



Vorabberichte in der Süddeutschen Zeitung, im Spiegel und in der c't

gleichzeitig aber immer wieder ganz interessante Zugvorschläge machte, die in manchen Fällen sogar genau mit manch unerwartetem Zug von AlphaGo überein stimmte.

Da diese Live-Kommentare jeweils gut vier Stunden dauerten, ging die Diskussion auch über das Kommentieren dieser Partien hinaus. So wies Ke Jie z.B. darauf hin, dass besonders in der heutigen Zeit, mit meist wenig Bedenkzeit, die Intuition eine sehr wichtige Rolle spiele. Er selbst habe diese durch Tausende von Partien trainiert, die er in den letzten Jahren online gespielt hat. Angefangen hatte er damit eigentlich „nur“, um schnelleres Rechnen zu trainieren. Inzwischen hat sich daraus aber wohl auch eine quasi „intuitive Stellungsbewertung“ entwickelt, die bei schnellen Partien natürlich besonders wertvoll ist. Damit keine falschen Schlüsse gezogen werden: Er hat erst angefangen im Internet zu spielen, als er bereits starker Profi war, die „Grundlagen“ also bereits alle vorhanden waren. Außerdem spielt er aber eh nur auf Verabredung, gegen Gegner, die er kennt und die es auch ernst meinen. Betont hat er auch noch, dass es (für ihn) sehr wichtig sei, sich auf jeden Fall die verlorenen Partien noch mal genauer anzuschauen, damit er herausfindet, warum er verloren hat.



Lee Sedol: „Ich habe heute verloren, nicht die Menschheit.“

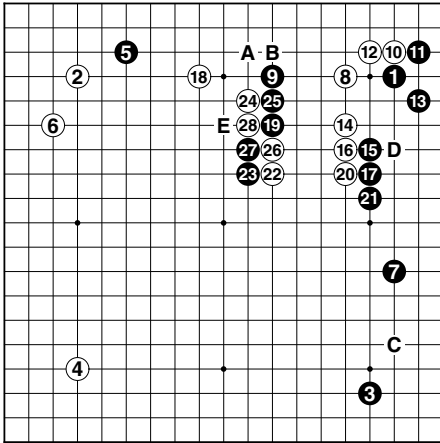
Dieses Online-Trainieren (nachdem man Profi geworden ist!) trifft natürlich nicht nur auf ihn zu. So hat vor kurzem auch Yu Zhiying 5p, die derzeit wohl stärkste Profi-Spielerin in China, in einem Interview erwähnt, dass sie 2013 angefangen hat, online zu trainieren, und täglich 3 bis 4 Partien spielt, was sie für sehr viel hält.

Partie 1: Wie stark bist Du?

Vor der ersten Partie gab es kaum Profis, die daran zweifelten, dass Lee Sedol problemlos mit mindestens 4:1 gewinnen werde, da sie sich nicht vorstellen konnten, dass AlphaGo seit den fünf bekannten Partien gegen Fan Hui einen so großen Sprung gemacht haben könnte, um auch nur annähernd an das Niveau von Lee Sedol heranzukommen.



Die Live-Kommentar-Runde (v. l. n. r.): Liu Zhiqing, Chen Ying 2p, Ke Jie 9p, Ke Erqinfu

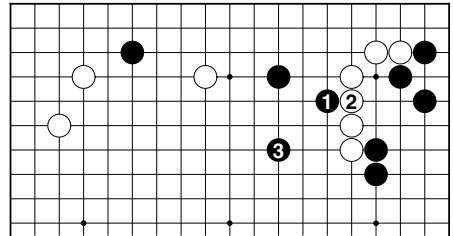


Figur 1 (1–28)

Ob Lee Sedol dies auch so sah und/oder das Programm in der ersten Runde erstmal nur testen wollte, jedenfalls deuteten einige Züge darauf hin, dass er seinen Gegner unterschätzte. So hatten die Züge S7, S23 und S27 alle etwas von „den Gegner in die Irre leiten“ bzw. einer Vorgabepartie – jedenfalls nichts von „unabhängig vom Gegner den bestmöglichen Zug spielen“.

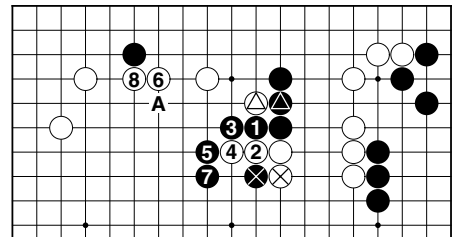
Vor allem die Reaktion im Live-Kommentar auf S7 war schon lustig. Ke Jies erste Reaktion war einfach nur: „Was ist das?“ Und Chen Ying dachte, AlphaGo hätte den Zug gespielt. Normal wären Schwarz A oder B, um S5 zu unterstützen. S7 hingegen kam wohl noch nie in einer Profi-Partie vor und vielleicht ist ja gerade das der Grund, warum Lee Sedol ihn spielte. Das besonders Seltsame an S7 ist, dass nach dem (natürlichen) hohen Kakari W8 Ke Jie überhaupt keine Sequenz einfiel, die jetzt folgen müsste, damit S7 gut steht. So kann sich Weiß sogar erlauben, sich mit der eigentlich schlechten Sequenz W10-S13 zu stärken. Schlecht ist sie nämlich i. A. deswegen, weil Schwarz nun mit S15 auf die 4. Reihe springen kann. In dieser Stellung ist dies allerdings sogar kontraproduktiv für Schwarz, da Weiß sich nun mit 16 und 20 „gratis“ noch weiter stärken kann – der Gebietsverlust durch zweimaliges Schieben auf der 4. Reihe wird bereits dadurch ausgeglichen, dass S7 nun zu nah an der starken schwarzen Stellung steht und deutlich besser

auf C stehen würde. Deshalb hätte entweder S15 auf D gemusst, damit Weiß sich nicht noch weiter stärken kann, oder aber S17 auf 18, um S5 und S9 zu stärken.

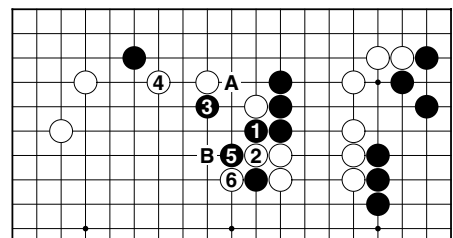


Dia. 1

Nachdem Weiß sich so stärken konnte, ist S19 etwas zu schwerfällig und hätte besser wie in Dia. 1 gespielt werden sollen, um den perfekten Zug W22 zu verhindern. S23 ist ein Overplay und gegen einen gleichstarken Menschen hätte Lee den wohl auf E gespielt. Die Kombination W24/W26 sieht sehr brutal aus, ist in dieser Stellung aber sehr gut. S27 kann laut Ke Jie eigentlich nur auf 28 gespielt werden, denn nach W28 hatte Ke Jie überhaupt keine Idee mehr, was Lee da planen könnte, und er meinte, dass auf dem Niveau die Partie eigentlich schon vorbei sei.



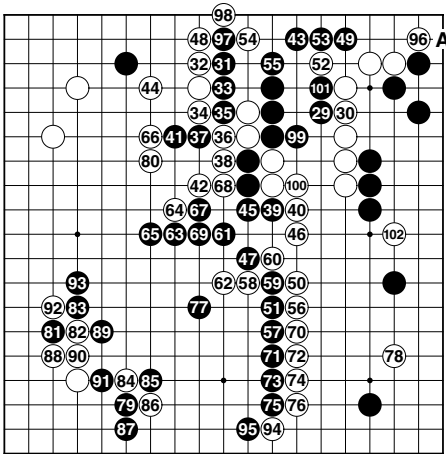
Dia. 2



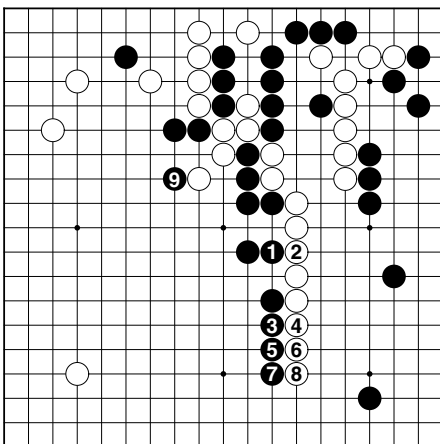
Dia. 3

In Dia. 2 wäre der X-Austausch ein viel größerer Verlust für Schwarz als der Δ-Austausch für Weiß und auch Dia. 3 wäre zwar besser für Weiß, es ergäbe sich aber trotzdem eine lange noch nicht entschiedene Partie. In Dia. 2 kann Weiß S5 nicht auf 7 beantworten, da Schwarz sonst mit A zu viel bekommt. Spielt Schwarz in Dia. 3 statt 5 auf A, so antwortet Weiß nicht direkt, sondern springt auf B.

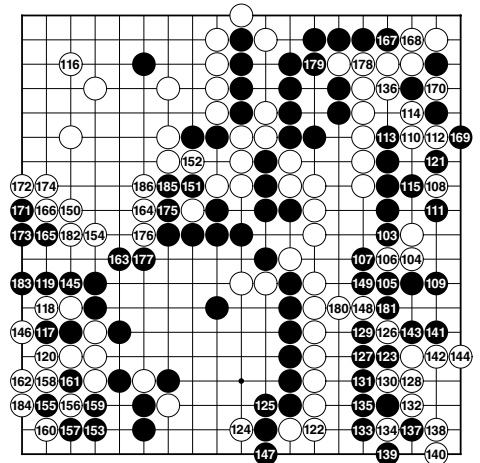
Danach holt Weiß sicherlich nicht das Maximum raus – z.B. meint Ke Jie, dass W42 auf 45 oder 68 noch schlechter für Schwarz gewesen wäre und W48 ist Aji-Keshi –, aber nach W50 steht



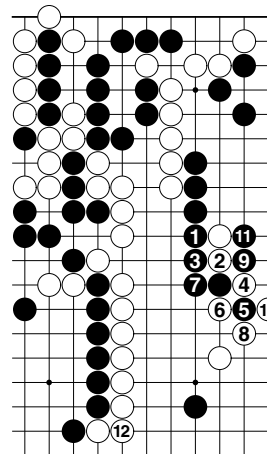
Figur 2 (29–102)



Dia. 4



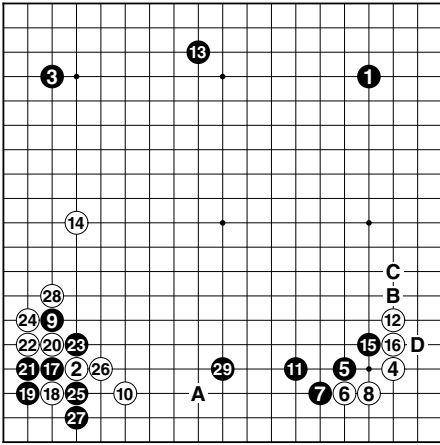
Figur 3 (103–186)



Dia. 5

Weiß trotzdem gut genug. W58 ist ein sehr guter Zug, den Schwarz hätte verhindern müssen, indem er statt S57 wie in Dia. 4 spielt. Spielt Weiß dann bis W8 wie in der Partie, braucht Schwarz nicht mehr zu antworten und kann stattdessen mit S9 einen Gegenangriff starten. S75 hätte unbedingt auf 76 gespielt werden müssen, um sich

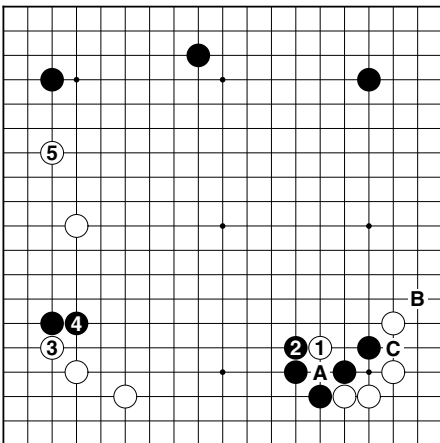
selbst zu stärken und es Weiß nicht so einfach zu machen. So aber ist W78 zu gut für Weiß und nach dem brillanten Zug W102 ist die Partie bereits entschieden. Schwarz könnte diesen Stein zwar wie in Dia. 5 fangen, dabei würde sein Eckstein aber so großräumig gefangen, dass Schwarz hoffnungslos zurückliegen würde. W102 funktionierte deshalb so gut, weil W96 nicht mit A beantwortet werden konnte, war also direkt eine Folge der Overplays am Anfang der Partie.



Figur 1 (1-50)

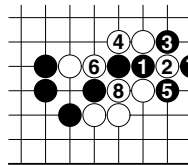
Partie 2: Spielen im Schockzustand?

Nach W12 gilt (zumindest nach menschlicher Go-Theorie) die untere Seite als dringend, da die drei schwarzen Steine 5, 7 und 11 angreifbar sind, die obere Seite hingegen bloß als groß. Möchte Schwarz Tenuki spielen, wäre es üblich, dies ohne den Abtausch S11/W12 zu tun, da dieser die schwarzen Steine schwer macht (sie können nicht mehr aufgegeben werden). AlphaGo spielt mit S13 aber nicht wie üblich auf A, sondern Tenuki (laut Ke Jie und menschlicher Go-Theorie ein Fehler). Deshalb



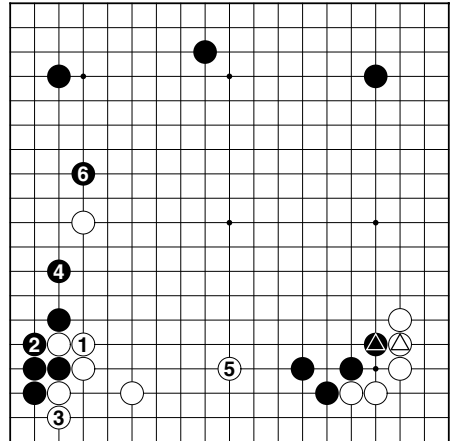
Dia. 1

sollte Weiß mit 14 auf 29 angreifen. Obwohl Ke Jie sich sicher ist, dass Lee gegen ihn in dieser Stellung immer 29 spielen würde, spielt er gegen AlphaGo auf 14. Auch S15 kam sehr überraschend, denn selbst nach der einfachen Antwort W16 gilt dieser Austausch für Profis als Aji-keshi (Schwarz könnte später z.B. auf B anlegen oder nach einem Zug auf C entstünde Aji auf D). Ke Jie hätte in dieser Stellung aber unbedingt versucht, die Vorhand zu bekommen, indem er W1 in Dia. 1 gespielt hätte. Würde Schwarz statt S2 einfach auf A verbinden, würden die schwarzen Steine sehr schwerfällig werden und müssten nach Weiß B gesichert werden. Antwortet



Dia. 2

Schwarz aber mit S2, so ist die Schwäche auf C bereits beseitigt und Weiß kann mit W3 Tenuki spielen und nach W5 wesentlich besser stehen als in der Partie. Dia. 2 zeigt, warum Weiß Tenuki spielen kann.

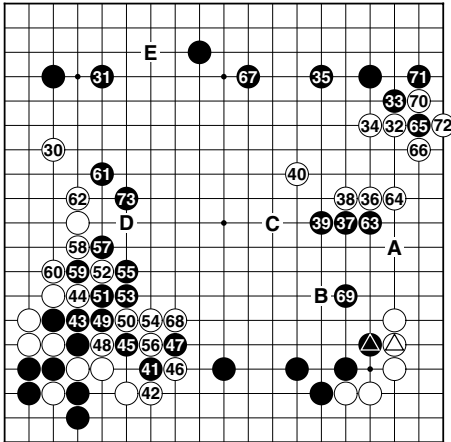


Dia. 3

Nach S29 kann man zwar nicht sagen, dass Weiß schlecht steht, er hat es dem Schwarzen aber sehr leicht gemacht und den schwarzen „Fehler“ überhaupt nicht ausgenutzt.

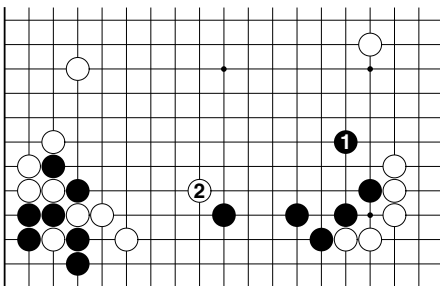
Mit W22 hatte Weiß eine weitere Gelegenheit, die schwarze Gruppe unten rechts anzugreifen, indem er wie in Dia. 3 eine Variante wählt, die ihm Vorhand bringt. Nach dem Austausch der

beiden markierten Steine hat Lee Sedol die schwarze Gruppe aber wohl für schwer angreifbar gehalten und S6 würde sehr gut zur bisherigen Entwicklung am oberen Rand passen.

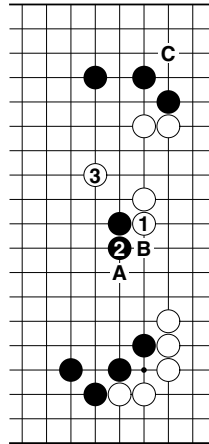


Figur 2 (30-73)

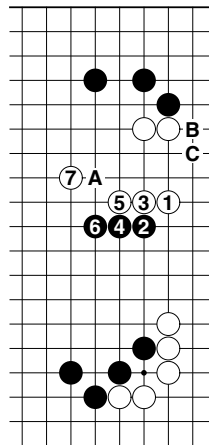
Ebenfalls wegen des Austauschs der beiden markierten Steine könnte man mit W32 das Kakari auch von der anderen Seite spielen (oberhalb von S35). S37 war ein weiterer überraschender Zug von AlphaGo. Ke Jie hielt ihn aber gleich für ganz ok in dieser Stellung, da der rechte Rand völlig uninteressant für Schwarz geworden ist. Würde Schwarz aber wie in Dia. 4 den normalen Reduktionszug S1 gegen den rechten Rand spielen, so würde Weiß gar nicht direkt darauf antworten, sondern von der anderen Seite mit W2 kommen. Die Antwort W38 jedoch konnte



Dia. 4



Dia. 5



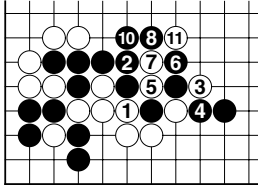
Dia. 6

Ke Jie überhaupt nicht verstehen. Der Grund, warum man normalerweise keinen Shoulder-Hit gegen einen Stein auf der 4. Linie spielt ist, dass der Gegner wie in Dia. 5 mit W1 zu viel sicheres Gebiet bekommt. Nun gibt es auch in dieser Partie hier laut Ke Jie überhaupt keinen Grund mit Weiß nicht so zu spielen. Antwortet Schwarz mit S2, so bekommt Weiß mit W3 eine bessere Stellung als in der Partie. Spielt Schwarz statt S2 auf A, kann Weiß entweder einfach auf B spielen oder, aggressiver, gleich mit C die Ecke invadieren. Nach dem Abtausch W38/S39 müsste Weiß von der Form her mit W40 auf A in Figur 2 spielen, was aber natürlich sehr überkonzentriert und uninteressant für Weiß wäre. Da Weiß später S63 mit W64 beantwortet, ergibt sich Dia. 6: Weiß hätte in der Partie mit W1 statt auf der 4.

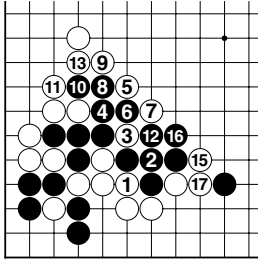
auf die 3. Linie gespielt, was schlecht gewesen wäre. Dann wäre der Shoulder-Hit S2 völlig normal, Weiß hätte aber nach W3/S4 statt A nochmal mit W5 geschoben (ebenfalls schlecht). Bei dieser Spielweise muss Weiß dann auch noch Schwarz B mit C beantworten, wodurch er überkonzentriert und die Ecke sicherer wird. Insgesamt ist das laut Ke Jie eine ziemliche Katastrophe für Weiß.

Der Austausch S41/W42 ist nicht gut für Schwarz und es wäre besser gewesen, gleich auf S43 zu verbinden. Allerdings hätte Lee mit W50 nicht gleich

schneiden, sondern wie in Dia. 7 mit S1 Atari geben sollen. Spielt Schwarz S2, so kann er wegen W11 nicht auf S10 verbinden. Spielt er aber S2 wie in Dia. 8, so läuft die Treppe zwar nicht, nach W17 steht Schwarz aber trotzdem ziemlich schlecht.



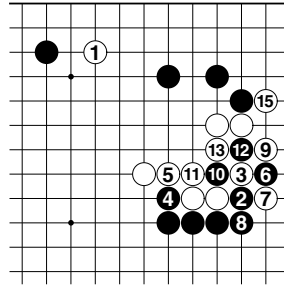
Dia. 7



Dia. 8

W64 ist viel zu passiv und macht, wie bereits gesagt, W38 eindeutig zu einem schlechten Zug. Hier hätte Lee auf keinen Fall antworten dürfen, sondern, wie in Dia. 9, aktiv und aggressiv (wie es eigentlich auch sein Stil ist) mit W1 invadieren sollen. Der Versuch, mit S2 etc. die weiße Form in Freiheitsnot zu bringen, würde nichts bringen, da Weiß mit der Abfolge bis W15 keine Probleme hätte.

Vor W68 hätte Weiß besser B für C in Figur 2 abtauschen sollen, damit Schwarz sich nicht so einfach mit S69 verbinden kann. W70 zeigt, dass Lee Sedol



Dia. 9

die Stellung wohl völlig falsch eingeschätzt haben muss, denn dieser Zug ist ebenfalls viel zu passiv. Hier hätte Lee unbedingt auf 73 oder D spielen müssen, um die schwarze Gruppe anzugreifen und gleichzeitig zu verhindern,

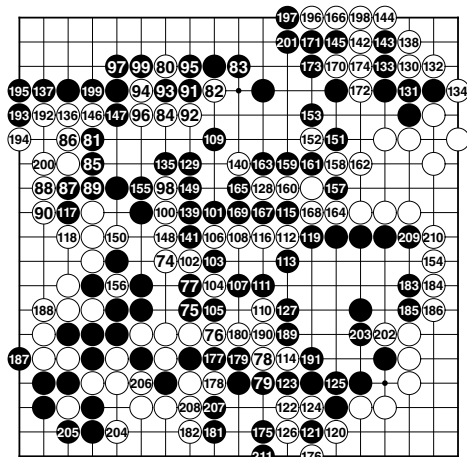
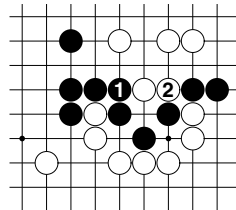
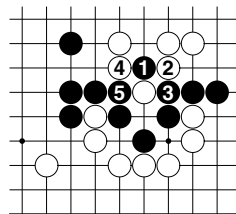
das Schwarz weitere Stärke im Zentrum bekommt. Nach S73 hingegen ist die Partie bereits hoffnungslos für Weiß.
Die sehr passive Spielweise von Lee Sedol, die gar nicht zu seinem Stil passt, konnte Ke Jie sich eigentlich nur so erklären, dass er nach der 1. Partie wohl überhaupt nicht mehr schlafen konnte. Wegen dem Ruhetag nach dieser 2. Partie hatte Ke Jie aber die Hoffnung, Lee Sedol würde aus seinem „Tilt-Modus“ herausfinden und endlich eine Partie so spielen, wie er dies seit vielen Jahren sehr erfolgreich gegen Menschen tut.

– Fortsetzung folgt –

Lösung zu Retten und Fangen 28

Der erste Zug im ersten Dia. ist das entscheidende Tesuji, um sich dann mit 3 und 5 gegen beide Schnitte gleichzeitig zu verteidigen. Spielt Weiß mit 2 auf 3, kann Schwarz mit 3 auf 2 einfach fangen.

Einfach einen der beiden Schnitte mit 1 im zweiten Dia. zu decken, funktioniert dagegen offensichtlich nicht.



Figur 3 (74–211)

Karate-Zen-Go auf der Wewelsburg

von Steffi Hebsacker

Nun schon zum 24. Mal jährte sich dieses Jahr dieser besondere Lehrgang mit Karate-Lehrer Wolf-Dieter Wichmann (8d Karate, 8k im Go), über das Osterwochenende auf der Wewelsburg in der Nähe von Paderborn. 45 Teilnehmer, darunter etliche Kinder und Jugendliche, trainierten Shotokan-Karate, übten Zazen und spielten Go. Über 50% der Karateka waren Dan-Träger bis hoch zum 5.Dan, was für ein ausgesprochen hohes Niveau im Karate-Training sorgte.

Beim Go wurde Wolf-Dieter von Janine Böhme (1d Karate, 1k Go), vielen bekannt durch ein großes Go/Kulturprojekt einer Schule in Bischofswerda in

Spieler erhielt zwei Plastikmesser, konnte sich frei einen Gegner suchen und musste bei Partieverlust ein Messer an Janine zurück geben. Hatte man beide Messer verloren, schied man aus.



Viel Karate-Training, tägliches Zazen und Go-Programm sorgten für ausgefüllte Tage. Ein Nachmittagsspaziergang mit anschließendem Kaffeetrinken und der Besuch des dörflichen Osterfeuers rundeten das schöne lange Wochenende ab.

2015, und Steffi Hebsacker (2d Karate, 4k Go) aus Hamburg unterstützt. Besonders das „Turnier der langen Messer“, welches von Janine organisiert wurde, sorgte für viel Spaß und wurde von der 9-jährigen Hannah Hebsacker (8k Karate, 22k Go), gewonnen.

Da bei diesem Lehrgang vorwiegend Go-Anfänger teilnehmen, war die Vorgaben-Regelung für die Partien auf dem 9x9- und 13x13-Brett sehr zugunsten der Anfänger gestaltet, was die stärkeren Spieler aber mit Fassung trugen, stand der Spaß doch im Vordergrund. Jeder



Weitere Bilder findet man hier: www.budo-club.de/galerien?action=zeigegalerie&id=71

Jugend-Go-EM 2016

Was hat sich die EGF denn dabei ausgedacht? Die Jugend-Europameisterschaft 2016 fand tatsächlich am Osterwochenende statt! Also dieses Jahr Go-Steine statt Ostereier suchen, und zwar am pittoresken Palic-See in der Nähe von Subotica in Serbien, unweit der Grenze zu Ungarn. Warum an Ostern? War ja gar nicht Ostern, jedenfalls nicht im orthodoxen Serbien.

Abgesehen von einem Transit durch das damalige Jugoslawien vor dem Krieg war ich noch nie in Serbien, und eine Jugend-EM lässt sich ja mein Kurzer nicht entgehen. Nach langem Hin und Her entschieden wir uns für eine Autofahrt mit Zwischenstopps in diversen Freizeitparks, die mehr oder weniger an der Strecke liegen. An unserer EU-Außengrenze fühlte ich mich dabei um dreißig Jahre zurückversetzt: Bis zu zweistündige Wartezeiten an der Grenze mit Passkontrolle, Kofferraumöffnen und Passabstempeln.

Die Europameisterschaft fand in einem Park voller altherwürdiger Villen statt, von denen einige als Hotels für die Spieler dienten und von denen in einer das Turnier stattfand. Ein wirklich würdiger Ort für eine Europameisterschaft, sogar mir einem überraschend großen Zoo in der Nähe, in dem man Elefanten flütern konnte. Die serbische Küche erwies sich als fleischlastig, wobei als Nachspeise oft Palatschinken gereicht wurden. Als Zwischenmahlzeit im Zoo auch mit „Eurocrem und Plazma“, einer Art viel zu süßem Nutella mit Kekskrümel.

Ich weiß nicht warum, aber irgendwie passieren gerade bei Jugend-EMs immer wieder interessante Dinge in derart gehäufte Form, wie sie auf anderen Turnieren kaum erlebt werden können. So gab es zum Beispiel die Neuerung, dass alle Kinder sich bereits fünf Minuten vor Partiebeginn am Brett einzufinden hätten, auf dass alle gemeinsam Nigiri machen und beginnen könnten. Eine hübsche Idee, aber oh, das waren in der ersten Runde aber lange fünf Minuten! Trotz der Anwesenheit fast aller Kinder und Jugendlicher passierte auch nach den geplanten fünf und weiteren 90 Minuten erst mal nichts. Eine Nachfrage von Manja ergab, dass die Zeit dazu genutzt worden sei, eine Entscheidung über den Gebrauch elektronischer Geräte wie iPads

zum Mitschreiben der Partien zu finden. Und die Losung? Ach ja, könne Manja die nicht vielleicht gerade machen und den verspäteten Beginn selbst per Mikro ankündigen?

Schließlich ging es dann doch los mit den Spielen und den Kuriositäten auf den Brettern. Habt ihr schon mal erlebt, dass für die Ermittlung des Ergebnis einer Go-Partie ein Zielfoto notwendig war? Gibt's alles! Ein Brett präsentierte nach dem Auszählen nach Ing-Regeln folgende Stellung:



Ein altes Problem, wenn die Anzahl der Steine trotz funktionierender Ing-Dosen nicht vor der Partie geprüft wurde oder man sich während der Partie beim Spielen aus der Nachbarsdose bedient hatte: Alle Steine passen aufs Brett, und beide Seiten haben noch Gebiet übrig. Ein voreiliger Betreuer räumt auch schnell die Stellung ab, allerdings nicht bevor Manja noch das beweisträchtige Zielfoto machen konnte. Nun wurde anhand des Fotos gezählt, wie viele schwarze Steine fehlten, diese wurden ergänzt ebenso wie die daraus resultierenden weißen... und es passte immer noch nicht. Es war zwar irgendwann klar, dass die Partie sehr knapp war, aber für wen? Schaut euch das Zielfoto genau an, wie hättet ihr entschieden? Auflösung in der nächsten DGoZ.

Ein weiteres Merkmal einer Jugend-EM sind grandiose Fehleinstufungen (ganz streng nach Rating) und Spiele mit hohen Spielstärkeunterschieden.

Nach einem eher holprigen Start (zwei Niederlagen, danach ein Sieg, bei dem ein von beiden Seiten unbemerkt verrutschter Stein unverhofft Platz für das zweite Auge einer großen Gruppe bot) bekam Ferdinand, der bei der Anmeldung wahrscheinlich ratinggerecht von 10-Kyu auf 12-Kyu runtergestuft wurde, es in Runde 4 mit einer russischen 2-Kyu-Spielerin zu tun. Was so ein bisschen EM-Atmosphäre ausmacht? Gegen seine zehn Steine stärkere Gegnerin kontrollierte Ferdinand weite Teile des Spiels, fing genau in dem Moment eine große Gruppe, als das Spiel im späten Mittelspiel zu kippen drohte und gewann. Auch 6-Kyu Gregor spielte einen nominell viel stärkeren 2-Dan richtiggehend an die Wand, zeigte dann aber mit dem bewussten Nichtdecken eines entscheidenden Schnitts eher weniger ergebnisorientierten Kampfgeist und fiel auf dem Brett auseinander. Den höchsten ausgezählten Sieg, den ich beobachtet habe, feierte 20-Kyu Arwen mit unglaublichen 91 Punkten.

Kurios auch das Begleitturnier, das ja in erster Linie den mitreisenden Eltern Gelegenheit geben soll, die Spielzeit ihrer Kinder sinnvoll zu nutzen. Teilweise begannen die Begleitrunden erst deutlich nach Ende der EM-Runden und wurden damit einem wesentlichen Teil ihrer Daseinsberechtigung nicht gerecht.

Schließlich waren neben den EM-Partien auch die Begleitturnierpartien alle beendet, und so durften

sich Gregorij Fionin (6-Dan), Vjacheslav Kajmin (5-Dan), beide aus Russland, sowie der Rumäne Ioan Alexandru Arsinoaia (2-Kyu) über ihre Titelgewinne in ihrer Altersklasse (U20, U16, U12) freuen. Der Rumäne lernte Go erst vor knapp zwei Jahren beim Kongress in Hermannstadt, bei dem sein Vater der Chefausloser war.

Die weiteren Ergebnisse sind im Internet zu finden. Keiner der deutschen Spieler brachte es auf einen Platz unter den ersten fünf, aber die bewährt-komplexen Qualifikationsregeln zur Jugend-Weltmeisterschaft führten doch noch zu erheblichen deutschen Erfolgen: Der erstmals in der U16-Kategorie angetretene und zudem auch noch mit Fieber spielende Arved Pittner schaffte die WM-Qualifikation ebenso wie der erst neun Jahre alte Ferdinand Marz in der U12-Kategorie. Zwei deutsche bei der Jugend-WM, das gab es meines Wissens nach noch nie!

Liebe Jugendliche in Deutschland, eine Jugend-EM ist immer eine Reise wert! Auch zu Ostern. Ein hübscher Spielort in einer landschaftlich attraktiven Umgebung, eine bis auf den Turnierbeginn sehr gute Turnierorganisation und – wie immer – viele interessante Kuriositäten mit 130 Go spielenden Kindern und Jugendlichen machten die EM am Pali -See jedenfalls zu einer tollen Veranstaltung.

Michael Marz



Team Deutschland bei der Jugend-Go-EM 2016

9. Go-Seminar

Auch in diesem Jahr veranstaltete der Hebsacker Verlag wieder sein Go-Seminar mit Yoon Yong Sun 8p – wie immer unter dem Motto „Go lernen bei der Ex-Weltmeisterin“. Doch durch eine glückliche Fügung kamen die über 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmer zwischen 4d und 25k bei dieser Ausgabe in den Genuss eines ganz besonderen Go-Leckerbissens.

Da das Wochenende am Ende der Hamburger Skiferien im Seminarhaus bereits vergeben war, musste das Seminar in diesem Jahr eine Woche früher am eigentlich traditionellen Wochenende der Harburger Mausefalle beginnen und die Mausefalle auf Mitte März verschoben werden. Dadurch aber überschneit sich das Seminar mit dem großen Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol 9p und wir konnten nicht nur die ersten drei Partien in aller Herrgottsfrühe gemeinsam live verfolgen (Bild 1), sondern uns auch gleich im Anschluss von einer Profispielerin die Partien analysieren lassen (Bild 2), mit Live-Update aus Korea, denn Yoon Young Sun stand in Whatsapp-Kontakt mit Ihren Profi-Freunden vor Ort und konnte uns so die ersten Analysen von dort brühwarm präsentieren. Das war wirklich sehr, sehr spannend, wenn auch leider Lee Sedol in allen drei dieser Partien verloren hat.

Der Rest des Seminars verlief wie in jedem Jahr und das heißt vor allen Dingen in angenehmer, freundschaftlich-entspannter Wohlfühlatmosphäre mit einer Unterrichtseinheit und einer Turnierpartie am Tag, beides natürlich mit freiwilliger Teilnahme, und Abenden mit freiem Spiel sowie zahlreichen anderen Spielen. Ganz Lernbegierige gönnten sich sogar zwei Unterrichtseinheiten pro Tag.

Die Rückmeldungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren durchweg (Unterricht, Organisation, Unterkunft, Essen) positiv und dieses Jahr schlug zum Glück am Ende auch kein Virus zu, so dass alle nach einer Woche Go und gutem Essen gesund und gestärkt nach Hause fahren konnten. Für das nächste Jahr ist das Seminarhaus bereits reserviert. Dann wird die Mausefalle wieder Anfang März stattfinden können, gefolgt vom dann schon 10. Go-Seminar vom 11. bis 18. März 2017.

Tobias Berben



Selbsteinstufung oder EGF-Rating?

von Marc Oliver Rieger

Go-Turniere in Deutschland werden normalerweise nach dem McMahon-System gespielt. Dafür ist es wichtig, die korrekte Spielstärke der Teilnehmer zu kennen. Dabei gibt es zwei Verfahren: Selbsteinstufung (d.h. der Spieler schätzt sich selbst ein, zum Beispiel als 5. Kyu oder 2. Dan) oder EGF-Rating (d.h. gemäß dem GoR-Score aus der European Go Database). In der Vergangenheit gab es immer wieder lange Diskussionen darüber, welches Verfahren besser sei, um Fehleinstufungen zu vermeiden. Es war also an der Zeit, die Frage ein für allemal empirisch zu beantworten.

Ich bin daher alle Turniere der Jahre 2014 und 2015, zu denen ich Informationen bzgl. der Auslosung hatte (insgesamt 46), durchgegangen. Davon waren 26 Selbsteinstufungsturniere und 20 EGF-Rating-Einstufungsturniere. Dann habe ich berechnet, bei welcher Art von Turnieren der Anteil der Spieler mit einem Ergebnis von 5-0, 4-1, 1-4 oder 0-5 höher war, wobei die Turniergröße berücksichtigt wurde. Das Ergebnis ist ziemlich klar: Es macht praktisch keinen Unterschied, welches Auslosungsverfahren man benutzt!

Für keines der genannten Turnierergebnisse gibt es einen statistisch signifikanten Unterschied zwischen den beiden Turnierkategorien. Auch für eine gewichtete Summe dieser Turnierergebnisse gibt es keinen signifikanten Unterschied.

Wenn man sich die 5-0, 4-1, 0-5 und 1-4 spielenden Teilnehmer ins Verhältnis zu allen Teilnehmern setzt, wird auch klar, dass es kaum Unterschiede zwischen den beiden Auslosungsarten gibt, insbesondere beim Anteil der 1-4 und 4-1-Ergebnisse:

	5-0	4-1	0-5	1-4
Auslosung nach:				
EGF-Rating	1.1%	7.9%	1.4%	6.6%
Selbsteinstufung	1.8%	7.0%	1.0%	5.9%

Auch die Unterschiede bei den Spielern mit einem 5-0 und einem 0-5 sind nicht statistisch signifikant. Wenn man mehr Turniere betrachten

würde, könnten diese Unterschiede zwar signifikant werden, aber in einem Fall wäre demnach die Auslosung nach EGF-Rating besser, im anderen die Selbsteinstufungs-Auslosung. Auch das gäbe also keine Empfehlung für das eine oder andere System.

Die Zahlen belegen auch, dass das „Problem“ von Fehleinstufungen eigentlich kaum existiert: nur weniger als 3% der Spieler erreichen ein 5-0 oder 0-5, was eine Fehleinstufung am ehesten nahelegt.

Man könnte noch einwenden, dass die (wenigen) Fehleinstufungen vielleicht gehäuft in einem bestimmten Spielstärkebereich (mutmaßlich bei 1. Dan) auftreten. Spieler, die in diesem Bereich spielen, wären dann öfters mit diesem Problem konfrontiert. Das lässt sich statistisch schwer analysieren und kann daher nicht ausgeschlossen werden. Eindeutige Belege dafür, dass dies nicht nur Einzelfallprobleme sind, fehlen allerdings.

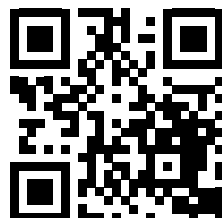
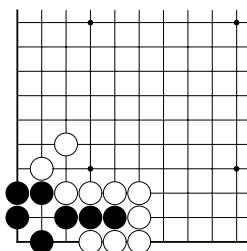
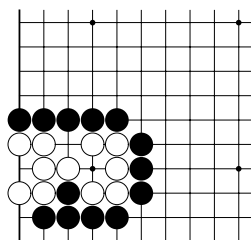
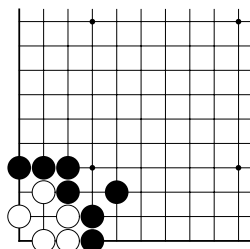
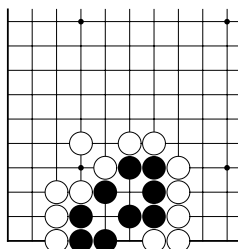
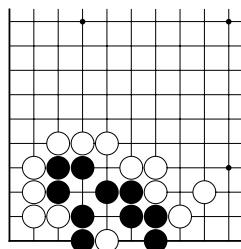
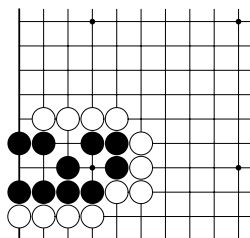
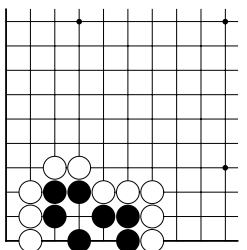
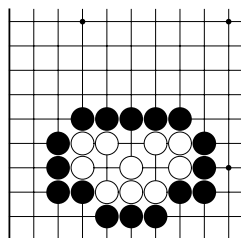
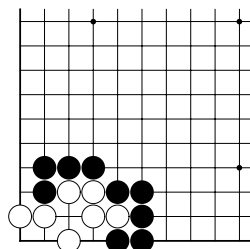
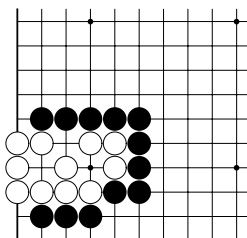
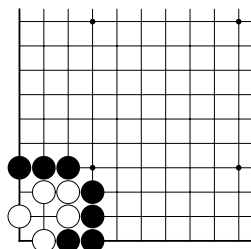
Insgesamt bleiben als Argumente für die beiden Varianten demnach:

- Argumente für Selbsteinstufungs-Auslosung:
 - unkomplizierter,
 - ohne Internet möglich,
 - auch Ränge unterhalb 20 kyu problemlos machbar, d.h. für die Teilnahme von Anfängern geeignet.
- Argumente für EGF-Rating-Auslosung:
 - Eventuell genauere Einstufung von Spielern im Bereich 1 Dan. (Statistisch allerdings nicht belegt.)
 - „Ehrenränge“ können problemlos beibehalten werden, auch wenn die Spielstärke nicht mehr dazu passt.

Alle Argumente, die behaupten, das eine oder andere System sei generell besser geeignet, Fehleinstufungen zu verhindern, sind nach der vorliegenden Analyse jedoch nicht mehr zu halten. Insgesamt ergibt sich die einfache Empfehlung an Turnierorganisatoren: Macht eure Auslosungen so, wie sie für euch einfacher sind!

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

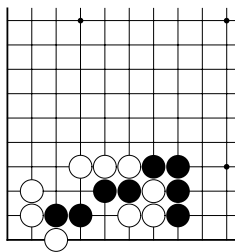
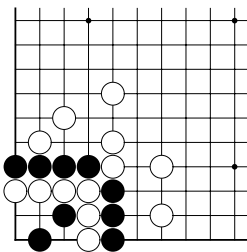
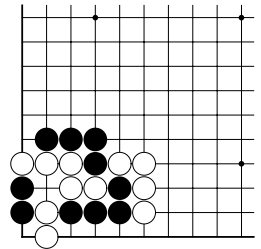
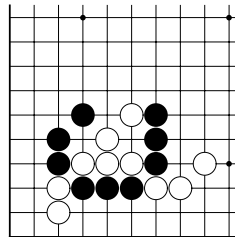
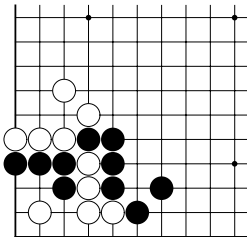
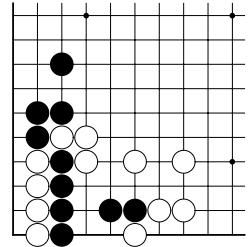
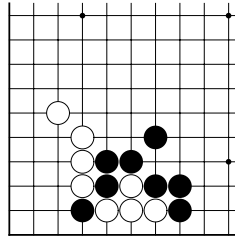
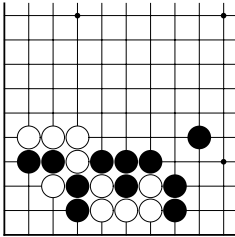
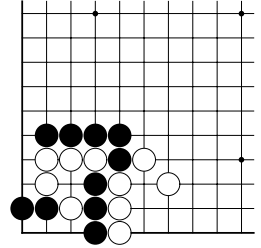
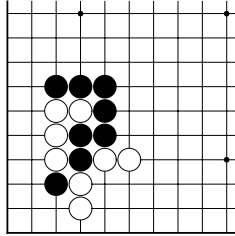


Alle Lösungen auf
www.dgoz.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Heute geht es bei allen Problemen für Fortgeschrittene um Freiheiten: selber eine dazu bekommen oder dem Gegner eine wegstibitzen ... Viel Spaß!

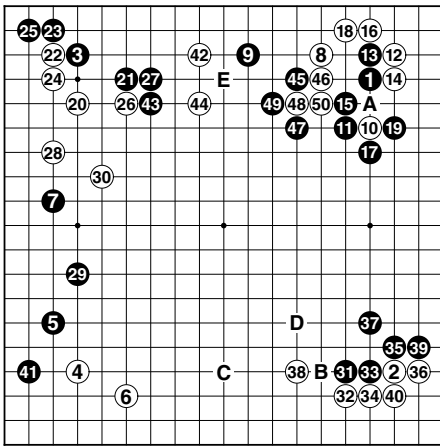


Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

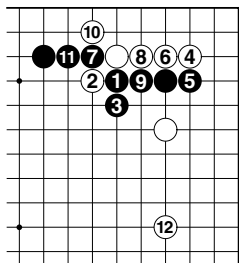
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Die kommentierte Bundesligapartie (20)

Partie: 3. Liga (A), 7. Spieltag, Brett 4,
10. März 2016
Weiß: Martin Stiassny 4k (MoinMoin
Hamburg)
Schwarz: Thomas Kiefer 2k (Argus Augsburg)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Schwarz gewinnt auf Zeit.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d
(www.fjdickhut.de)



Figur 1 (1-50)



Dia. 1

selbst auf A spielen.

19: Das Ergebnis oben rechts ist zwar ein Kompromiss, aber etwas vorteilhaft für Weiß, da er Sente behalten hat und S9 jetzt wie ein nicht so sinnvoller Angriff auf die sichere Formation mit W8 aussieht. Statt einen Stein dort zu haben, wäre S9 jetzt wohl besser auf 20 oder als Kakari unten rechts aufgehoben.

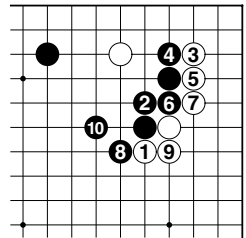
10: Bis hierhin eine einwandfreie Eröffnung von beiden.

11: Hier legt man meist auf 8 an, wie in Dia. 1.
12: Ich hatte erst das Hane im Zentrum erwartet, mit der Abfolge wie in Dia. 2.

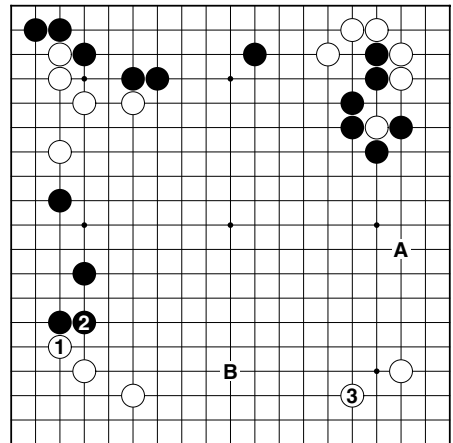
15: Warum denn nicht rechts daneben auf A?
16: Weiß könnte nun

26: Das hilft Schwarz nur, die Lücke zu 9 zu schließen. Besser ist es, solche Züge wegzulassen.

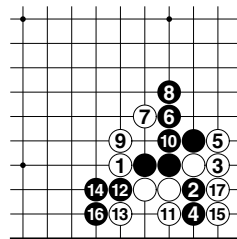
30: Zu solide! Weiß sollte lieber wie in Dia. 3 spielen. Danach sind der untere und der rechte Rand Miei und dann wäre das Fuseki beendet.



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

36: Üblicher wäre es, wie in Dia. 4 das kleine Nadare zu spielen. Dabei hilft auch W30 als Treppenbrecher.

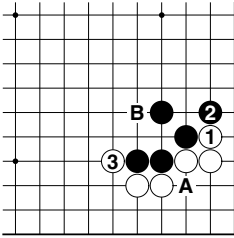
37: Schwarz sollte nun auf A strecken.

38: Lieber erst auf 39 und dann Hane wie in Dia. 5. Nach dem Abtausch 1 für 2 ist der

Schnitt A gesichert und nach 3 hat Weiß die Fortsetzung auf B.

40: Besser auf B.

42: Das ist relativ klein und noch dazu sehr gewagt.

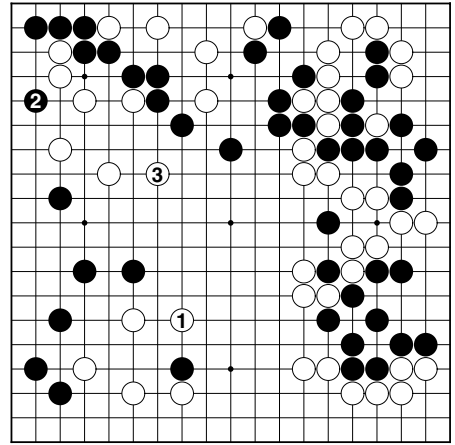


Dia. 5

Der rechte sowie der untere Rand sind wesentlich weiter. Insbesondere nach S41 ist der Drang sehr groß, auf C zu spielen. Kümmern einen die eigenen Schwächen nicht so sehr, dann sticht auch D ins Auge, um das eigene Moyo zu vergrößern, während man den

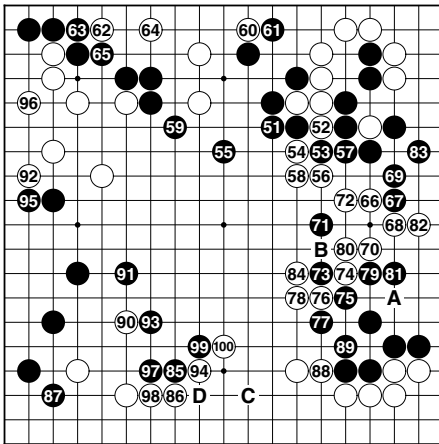
schwarzen rechten Rand im Zaum hält.

- 43: Hier wäre ein Kosumi auf E normal.
- 46: Ziemlich am Thema vorbei: Weiß muss von 42/44 aus weiter ins Zentrum springen.



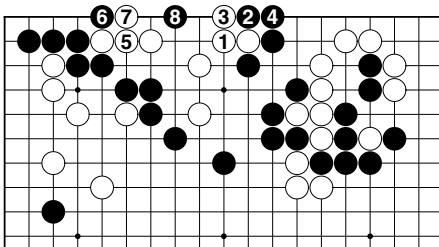
Dia. 7

- 59: Ein Erfolg war der Schnitt für Weiß dennoch offensichtlich nicht.
- 66: Dia. 6 zeigt, dass der Raum oben nicht für zwei Augen reicht. Nach ein paar verlustreichen Zügen von innen wendet sich Weiß daher aussichtsreicheren Projekten zu.
- 71: Das wirkt ein wenig übermotiviert. Was, wenn Weiß z.B. den drohenden Schnitt bei 72 ignoriert, und einfach auf A zum Gegenangriff startet? Oder statt 72 auf B antwortet?
- 85: Schwarz könnte wohl auch auf C einsteigen, aber das wirkt unnötig riskant.
- 87: Warum nicht auf D oder zumindest mit S94 weiter reduzieren?
- 90/91: Sehen beide beide nach falscher Richtung aus. Immer noch sind D oder 94 besser.
- 92: Oben links sollte ein Tenuki möglich sein, also warum nicht Dia. 7 ausprobieren? Das sieht nach einer guten Chance aus, den Verlust vom oberen Rand wettzumachen.



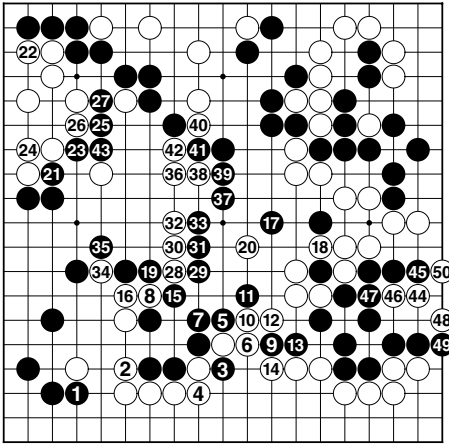
Figur 2 (51–100)

- 52: Weiß zeigt sich uneinsichtig.
- 55: Ein Zug auf 58 würde jetzt den Schnittstein einfach mit einer Treppe fangen. S5 aus Fig. 1 hilft dabei, die Treppe von W4 weg auf S29 abzulenken.



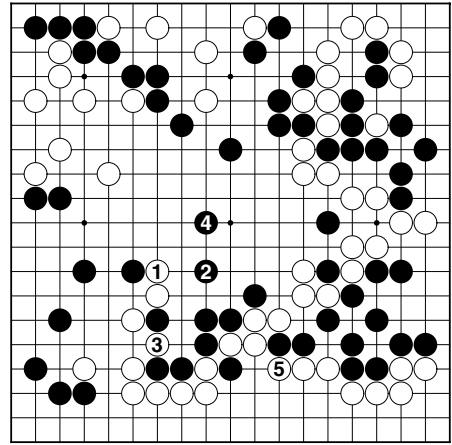
Dia. 6





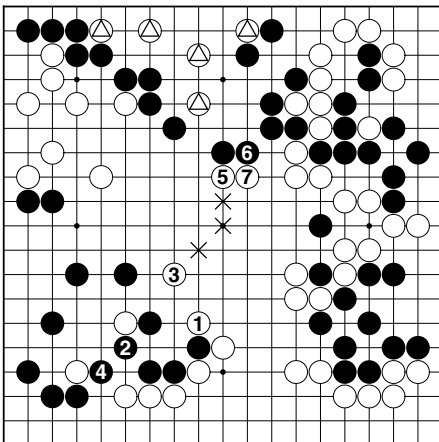
Figur 3 (1–50 = 101–150)

- 101: Falscher Zeitpunkt! Weiß hat jetzt die Gelegenheit, auf 7 Atari zu geben und danach z.B. zu versuchen, wie in Dia. 8 das Zentrum weiß zu machen. Dabei hilft das Aji der markierten Steine – und Weiß wäre wieder gut im Spiel.
- 109–113: Diese Züge bringen nichts und sind eigentlich auch zu klein.
- 114: Wieder lässt Weiß die Konterchance aus Dia. 9 ungenutzt.
- 122: Weiß sollte unbedingt den Zugang zur Mitte halten und selbst auf 123 spielen.
- 128: Das funktioniert nicht. Weiß kann maximal auf 131 springen. Nach einer hypothetischen

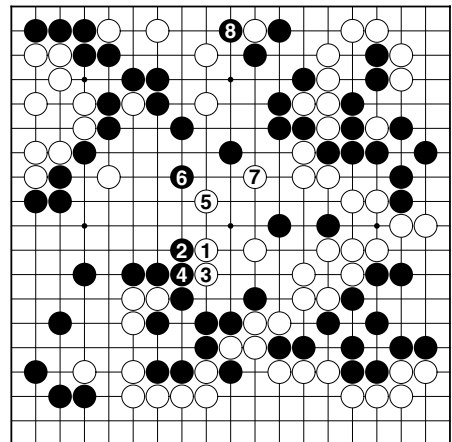


Dia. 9

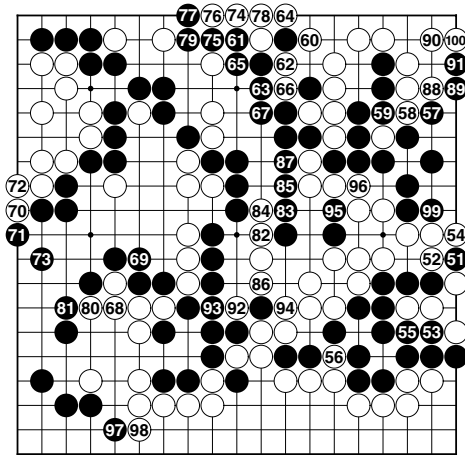
- Fortsetzung wie in Dia.10 fehlen Weiß aber ca. 15 Punkte.
- 143: Nun ist die zweite Invasion gestorben und Schwarz liegt mit ca. 30 Punkten uneinholbar (?) vorne.
- 158: Sich so selbst die Freiheit zu nehmen ist nicht gut!
- 163: Schwarz ist eindeutig im Sicherheitsmodus, würde man hier bei einem Bot wohl behaupten. Dennoch wird es am Ende noch mal brenzlig.
- 217: 232 wäre größer, aber Schwarz will sicher Defekte vermeiden.
- 240 ff.: Ich habe auch keine Variante gefunden, die wirklich funktioniert, aber noch die ein oder andere ähnlich enge Variante wie die aus der Partie.



Dia. 8



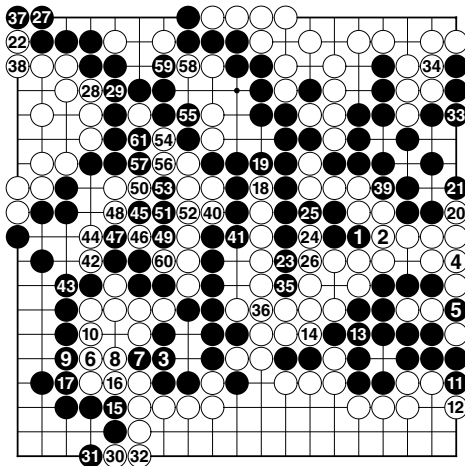
Dia. 10



Figur 4 (51-100 = 151-200)

Hätte Schwarz das geahnt, hätte er vermutlich z.B. mit 217 lieber im Zentrum gesichert (243 oder 240). Am Ende gewinnt Schwarz auch auf Zeit.

Fazit: Weiß hatte einen guten Start in die Partie. Nach gutem Aufbau von beiden war die erste Ecke ein Erfolg für ihn. Danach hat er aber ein paar fragwürdige Züge gespielt. W30 war zu entspannt und unten rechts war die Form nicht gut. Entscheidend in Nachtel geriet Weiß aber erst mit der falschen Invasion oben und deren falscher Fortsetzung. Danach gab es zwar noch einige Gelegenheiten, wieder ins Spiel zu kommen, doch nach 143 war der schwarze Sieg (beinahe) ungefährdet.



Figur 5 (1-61 = 201-261)

Impressum DGoZ 2/2016

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Viktor Lin, Klaus Petri, Marc Oliver Rieger, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Laurent Heiser, Ferdinand Helle, Michael Marz, Marc Oliver Rieger

Fotos: Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Jan Mack, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Wolf-Dieter Wichmann, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 3/2016:

Mittwoch, der 30.05.2016

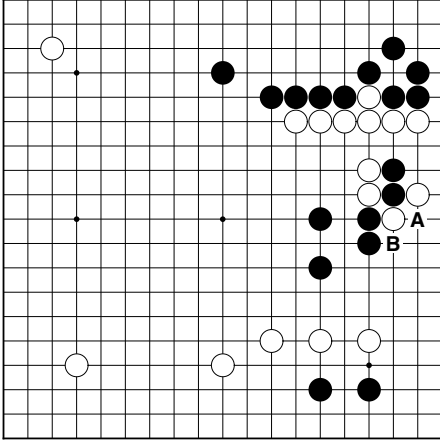
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Der etwas andere Zug (13)

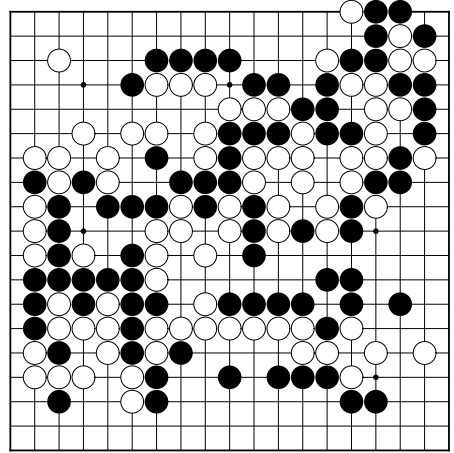
von Viktor Lin

Die Ninja-Züge sind wieder da! Wenn man mehrere Vorhandzüge zum Ausschuchen hat, gegen die sich der Gegner nicht wehren kann (wie z. B. Ataris auf wichtige

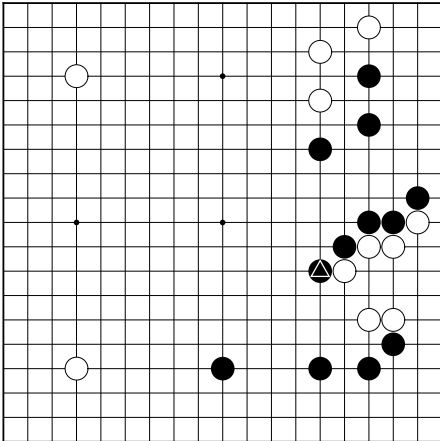
Steine), dann soll man sich nicht sofort für einen entscheiden, sondern mit den ganzen unsichtbaren Zügen etwas cooles anstellen. Ob AlphaGo dieses Konzept auch kennt?



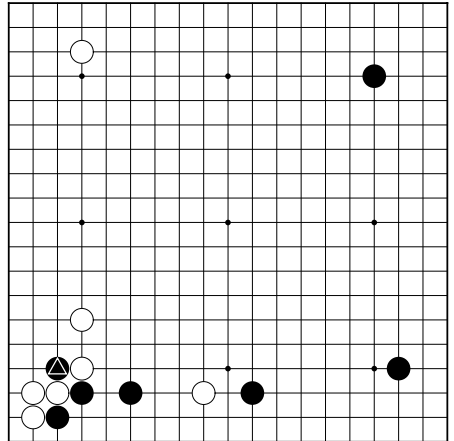
Problem 1: Die schwarze Tableshape-Gruppe ertrinkt gerade in der weißen Schlucht. Wie nutzt Schwarz am besten die Vorhandzüge auf A und B?



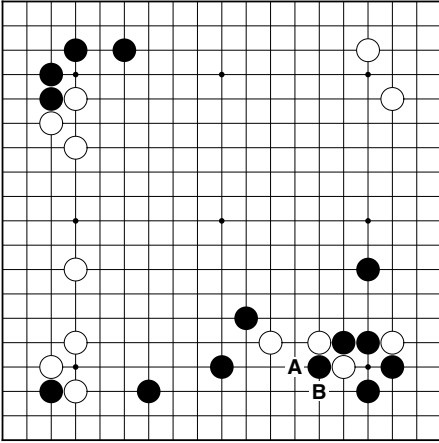
Problem 3: Viele Steine, aber der schwarze Plan ist einfach: sobald die linke Megagruppe überlebt, hat Weiß keine Chance mehr ...



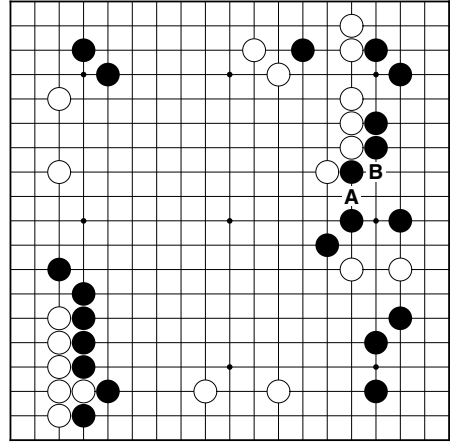
Problem 2: Schwarz hat soeben Doppelhane gespielt, um die weiße Gruppe zu bedrücken. Der perfekte Moment, um Ninja-Züge zu aktivieren.



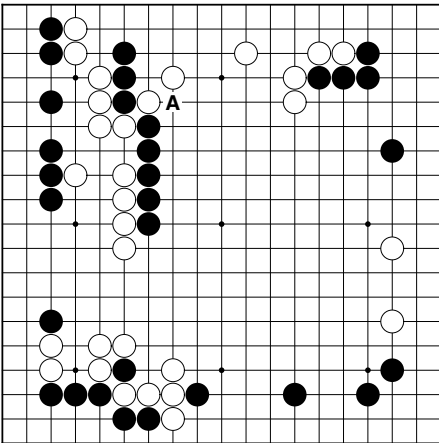
Problem 4: Schwarz hat soeben das markierte Atari abgetauscht, was nicht im Josekibuch steht. Was ist sein Plan?



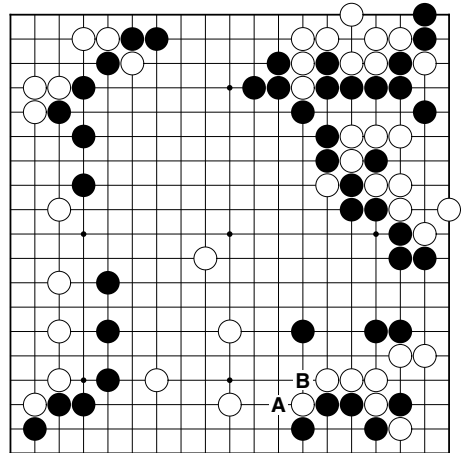
Problem 5: Weiß verwendet die unsichtbaren Steine gegen A und B, um sich elegant ins schwarze Moyo einzubauen.



Problem 7: Die schwarze Form rechts ist sehr verdächtig. Weiß kann da bestimmt coole Sachen machen.

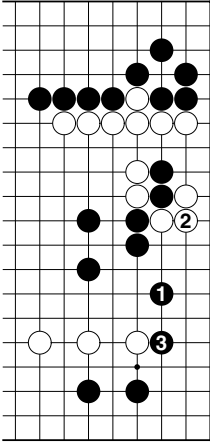


Problem 6: Bevor Schwarz dem Skript folgt und mit dem markierten Atari Weiß von außen einpackt, spielt Schwarz den ultimativen Fragezug!

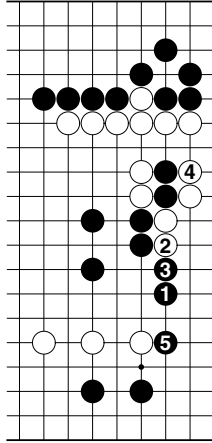


Problem 8: Schwarz kann zwar auf der unteren Seite bescheiden leben, aber indem er Flexibilität beweist, kann er Weiß global übertrumpfen.

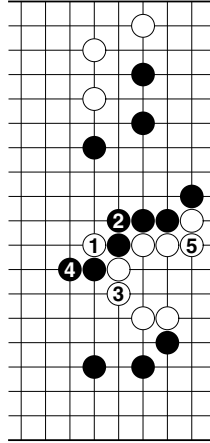
Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!



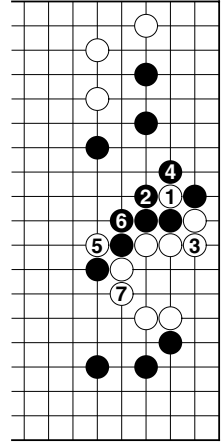
Dia. 1.1



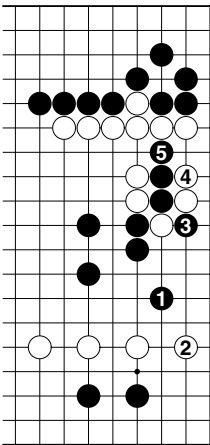
Dia. 1.2



Dia. 2.2

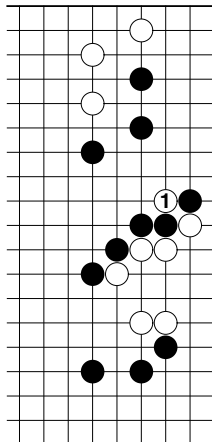


Dia. 2.3



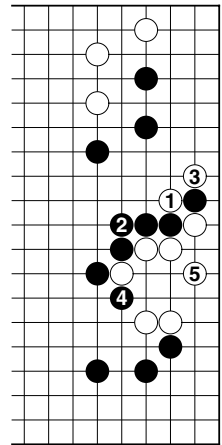
Dia. 1.3

Lösung 1: Schwarz spielt das Keima in Dia. 1.1 und schwupps, ist er verbunden. 2 in Dia. 1.2 einzuschieben bringt Weiß nichts, denn dann droht 3 wieder, Weiß zu fangen, und wieder, schwupps, ist die Verbindung da. Sollte Weiß in Dia. 1.3 beharren, wird die ursprüngliche



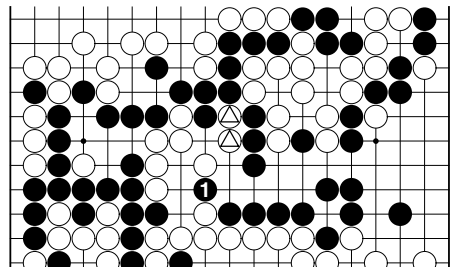
Dia. 1.3

wenn der den Schnitt auslöst. Im Vergleich dazu gewinnt Weiß in Dia. 2.3 einen Zug, weil Schwarz nochmal den Stein schlagen muss. In der Partie hat sich Schwarz für Dia. 2.4 entschieden, um Dicke nach außen aufzubauen. Weiß ist dabei auch recht zufrieden, seine Basis ins schwarze Gebiet zu erstrecken.



Dia. 2.4

Lösung 3: Sobald S den Zug in Dia. 3.1 spielt, ohne irgendein Atari zu geben, ist die Partie vor-

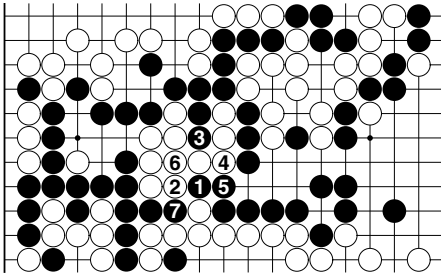


Dia. 3.1

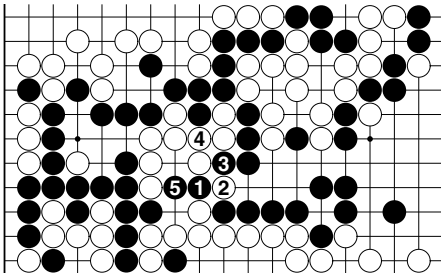
weiße Mauer sogar noch Todesangst haben müssen.

Lösung 2: Es ist der perfekte Zeitpunkt für Weiß, in Dia. 2.1 zu schneiden. Das sieht aus wie bei einem 3-3-Invasionsjoseki. Dia. 2.2 zeigt, dass Weiß wahrscheinlich in Nachhand aussteigt,

bei S kann sich jedes weitere spektakuläre Gemetzle ersparen. Die zwei wichtigen Schnittsteine können nun nicht mehr entkommen. Dia. 3.2 und 3.3 zeigen, was passiert, wenn W versucht, sie zu retten.

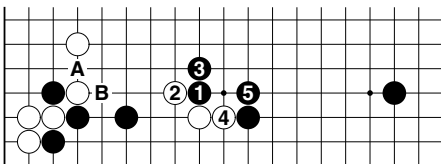


Dia. 3.2

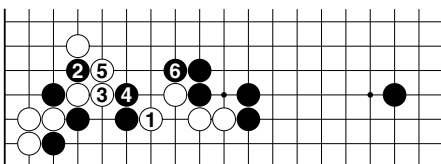


Dia. 3.3

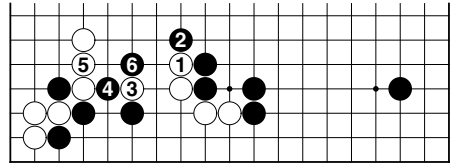
Lösung 4: Schwarz legt primitiv an und angesichts der vielen Ninja-Steine um A und B herum ist es überraschend schwierig für Weiß, geschmeidig wegzurennen. In Dia. 4.2 und 4.3 sucht sich Schwarz immer die entsprechende Antwort auf die weißen Fluchtversuche aus.



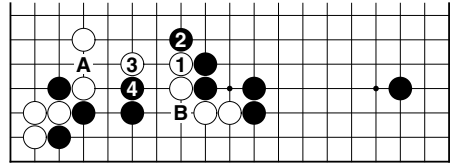
Dia. 4.1



Dia. 4.2

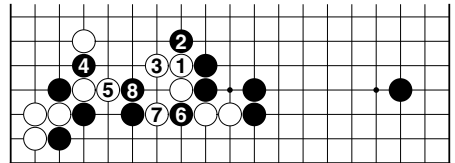


Dia. 4.3

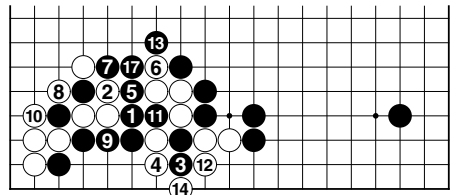


Dia. 4.4

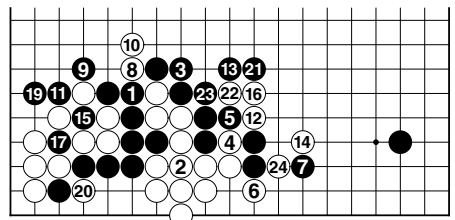
Der weiße Sprung in Dia. 4.4 sieht vielversprechend aus, wird aber auch von S4 gekontert, wonach A und B Miai sind. In der Partie hat Weiß angeblich das leere Dreieck auf 3 in Dia. 4.5 gespielt und die Folgediagramme zeigen den weiteren Verlauf ...



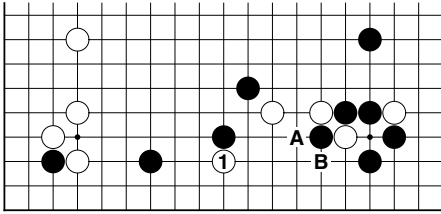
Dia. 4.5



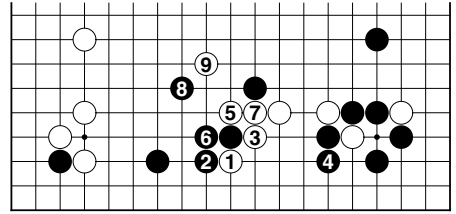
Dia. 4.6
(15 wirft ein, 16 schlägt 15)



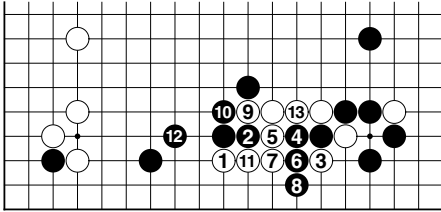
Dia. 4.7
(18 schlägt zurück)



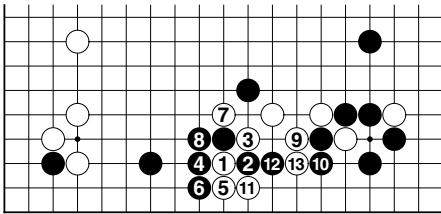
Dia. 5.1



Dia. 5.5

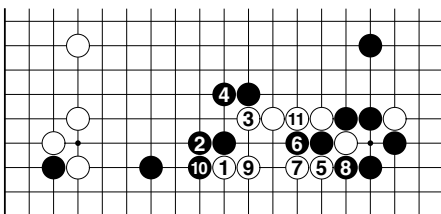


Dia. 5.2



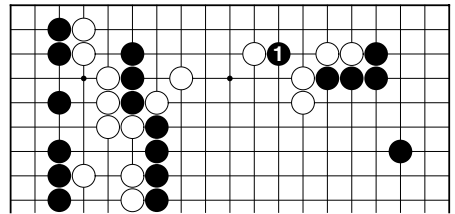
Dia. 5.3

Lösung 5: Dieser Anleger ist das Paradebeispiel für intelligent ausgenutzte Ninjazüge. In Dia. 5.2 bis 5.4 sucht sich Weiß je nach schwarzer Antwort das entsprechende Atari aus – und am Ende hat er aus den losen Steinen solide Formen gezaubert, die fast stärker als die schwarze Gruppe sind. Wenn Schwarz in Dia. 5.4 einen Zug investiert, um die vielen weißen Vorhandzüge zu umgehen, kann Weiß währenddessen ins Zentrum durchbrechen und zufrieden sein.

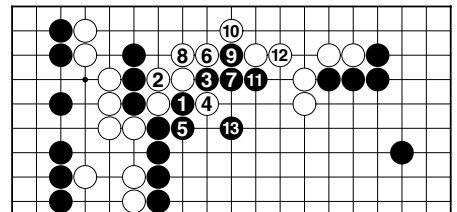


Dia. 5.4

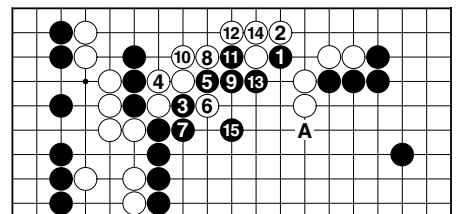
Lösung 6: Schwarz legt innen an und nach etwas Staunen muss Weiß eingestehen, dass er nicht umgehen kann, dass Schwarz mit diesem Zug Profit macht. Weiß hatte nämlich Dia. 6.2 geplant und im Vergleich dazu hat Schwarz in Dia. 6.3 nicht nur ein paar Punkte weggekratzt, sondern auch zukünftigen Freiheitenmangel erzeugt, wenn Schwarz z. B. mal auf A anlegen will. Auch in Dia. 6.4 profitiert Schwarz, indem gratis ein großer Zug bei A entstanden ist. Dieser geniale Anleger zerfetzt Weiß zwar



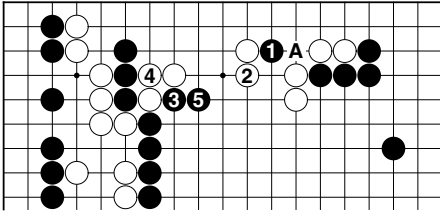
Dia. 6.1



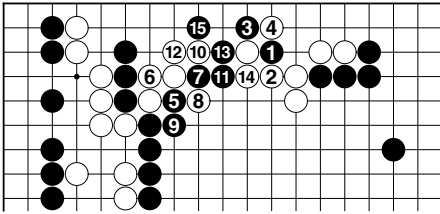
Dia. 6.2



Dia. 6.3

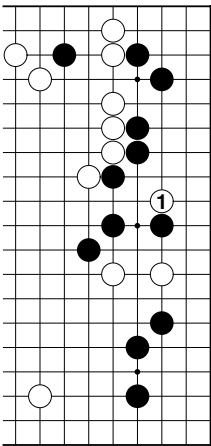


Dia. 6.4

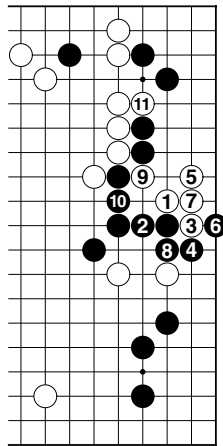


Dia. 6.5

nicht, aber man kann sich auch mit kleinen Dingen begnügen. Es sei denn, Weiß möchte Schwarz wie in Dia. 6.5 nichts zugestehen – dann fängt Schwarz sogar die ganze weiße Würst.

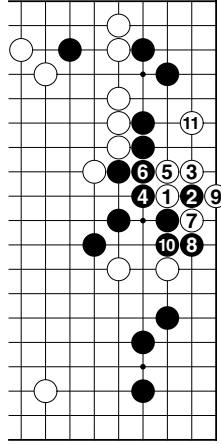


Dia. 7.1

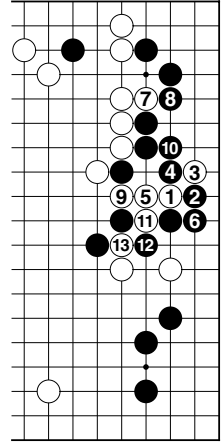


Dia. 7.2

Lösung 7: Schon wieder innen anlegen! 1 in Dia. 7.1 ist nicht nur schlecht fangbar, dieser Stein macht dabei auch ganz viel kaputt, wie z. B. in Dia. 7.2. Wenn Schwarz unten Hane spielt, lebt Weiß entweder in Vorhand in Dia. 7.3 oder quetscht Schwarz in Dia. 7.4 so sehr aus, dass sich das Stärkeverhältnis

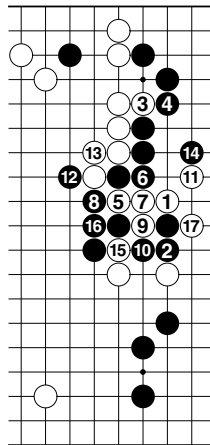


Dia. 7.3



Dia. 7.4

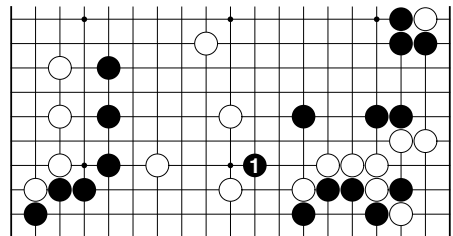
im Zentrum schlagartig dreht. Wenn Schwarz Dia. 7.5 spielt, geht er auch kaputt.



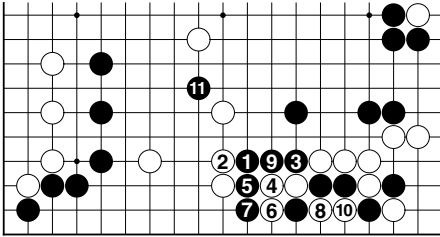
Dia. 7.5

Lösung 8: Anstatt am Rand leben zu gehen, hat Schwarz mit 1 in Dia. 8.1 größere Pläne. Wenn Weiß in Dia. 8.2 streckt, bohrt Schwarz ein Loch in die weiße Stellung und man die weißen Steine schon als schwarzes Gebiet zählen. Blockt Weiß in Dia. 8.3, geht Schwarz wieder wie ein Schwert durch und kann dann seine

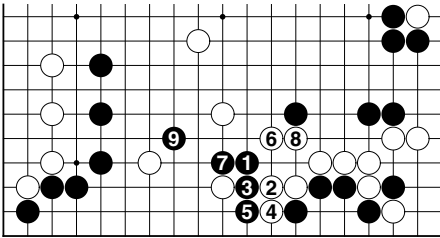
Stärke rundherum verwenden, um Weiß brutal



Dia. 8.1

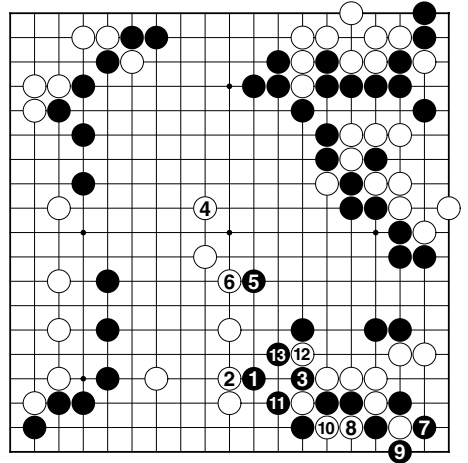


Dia. 8.2



Dia. 8.3

anzugreifen. Ignoriert Weiß das Atari 3 in Dia. 8.4, wird die ganze weiße Ecke sogar am Ko-Tod nagen ...



Dia. 8.4

Ausschreibung

**zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft
am 3. September 2016 in Trier**

Ort: Universität Trier, Campus I, Raum C9
Anmeldeschluss: 2. September 2016, 12 Uhr
Kontakt: Marc Oliver Rieger, mrieger@uni-trier.de

Teilnehmer müssen:

- deutsche Staatsbürger sein oder seit mindestens fünf Jahren in Deutschland leben,
- mindestens 3. Dan spielen oder ein offizielles Qualifikationsturnier* gewonnen haben oder eine "wildcard" des Veranstalters haben,
- Mitglied eines DGoB-Landesverbands sein.

Modus: 10 Minuten absolut, 7 Komi, je nach Teilnehmerzahl bis zu 20 Runden, Schweizer System ohne Vorgabe.

Preise: Ab acht Teilnehmern für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 75/50/25 Euro

Es wird kein Startgeld erhoben. Preisgünstiges Mittagessen wird in der Universitätscafeteria angeboten.

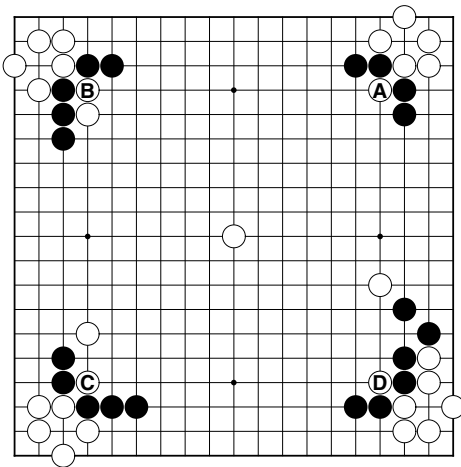
* Qualifikationsturniere werden zuvor vom DGoB und einigen Landesverbänden veranstaltet und im Turnierkalender des DGoB angekündigt. Diese finden entweder regional oder im Internet statt.

Der Durchbruch zum 18. Kyu (2)

von Klaus Petri

Wie lernt man eigentlich Go-Spielen? Fragt man dazu zehn Gospieler, so bekommt man wohl zwölf verschiedene Antworten.¹ Das Gute auf dem Weg zum 18. Kyu ist: Die meisten Antworten sind prima, man kann sich also aussuchen, was einem am meisten Freude bereitet. Eine Empfehlung ist es, möglichst schnell die ersten 50 Partien zu verlieren. Das ist sicher sinnvoll, aber nicht jedermanns Sache und ich kann darüber nicht viel schreiben.²

Was macht eigentlich Spaß, wenn gerade kein Mitspieler da ist? Eine meiner Lieblingsbeschäftigungen ist es, Partien nachzuspielen. Diese möchte ich euch heute vorstellen. Bevor aber jemand meckert, ich würde grundsätzlich falsch erklären, wie man 18. Kyu wird: Natürlich ist es sehr hilfreich, Go-Probleme zu lösen. Anbei also vier Probleme, bei denen Schnittsteine gefangen werden sollen. Schwarz ist in jeder Ecke am Zug und ich empfehle, mit A zu beginnen.



Dia. 1: Vier mal Schnittsteine fangen.

¹ Manche können sich nicht zurückhalten und geben mehrere Antworten, wie z.B. Tsumego, Tsumego und Tsumego! Und natürlich ganz viele Partien spielen und die eigenen Partien analysieren und ...

² Falls mir doch etwas Sinnvolles dazu einfällt, schreibe ich es in Folge 3.

Wie spielt man Partien nach, wenn man noch auf dem Weg zum 18. Kyu ist? Ich bevorzuge ein echtes Brett mit Steinen und kann jedem nur raten, sich dieses Gefühl zu gönnen. Man sieht mehr als auf dem Bildschirm und das Steinehinlegen gibt den Zügen mehr Bedeutung als das Weiterklicken. Der hier gezeigte Partieanfang zwischen Honinbo Takagawa Kaku mit Weiß und Go Seigen 9d mit Schwarz von 1956 ist sehr ausgeglichen. Keiner der Spieler kann eine deutliche Führung aufbauen.

Beim Nachlegen empfehle ich, nicht so sehr darüber nachzudenken, wieso irgendwelche Züge nicht gespielt wurden. Stattdessen geht es darum, die gespielten, sehr guten Züge zu genießen. Man könnte dies mit vielen Varianten tun, aber das ist erst sinnvoll, wenn man den Varianten folgen kann. Ich rate daher dazu, sich mit gewisser Neugierde einerseits über die gespielten Formen zu freuen und andererseits ein Gefühl dafür zu bekommen, wann die beiden Meister in welcher Region ziehen wollen. Dabei spielt es keine besondere Rolle, ob manchmal eine andere Region oder eine andere Form ähnlich gut gewesen wäre.

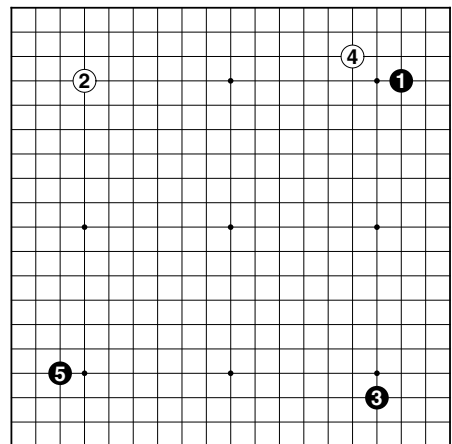


Diagramm 1 (1–6): Die Steine fließen um das Brett und besetzen alle vier Ecken. Wir haben eine ausgewogene Mischung aus Zügen auf der dritten und vierten Reihe.

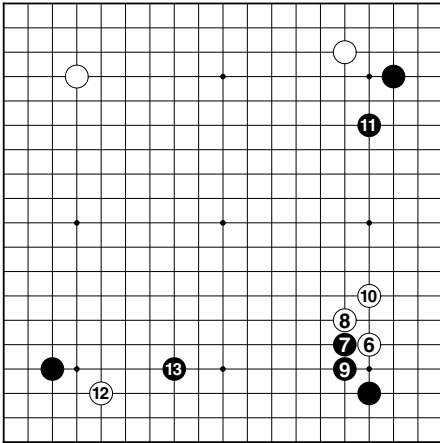


Diagramm 2 (7–13): Wenn ein Spieler an die gegnerischen Steine anlegt, wird in der Regel so lange geantwortet, bis sich die Formen etwas stabilisiert haben. Dann geht es wieder woanders weiter.

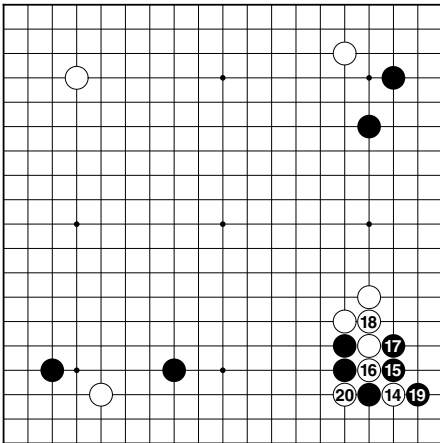


Diagramm 3 (14–20): Was mich an Profipartien immer beeindruckt, ist die enorme Bereitschaft, etwas anderes zu nehmen als man bisher hatte. Schwarz gibt seinen Einfluss auf den unteren Rand auf und bekommt dafür Züge links oben. Wer mag, kann in diesem Nahkampf darüber nachdenken, wie der Kampf ausgeht, wenn Schwarz statt auf 19 zu ziehen lieber auf 20 deckt, was tatsächlich ein

Fehler wäre. Es reicht aber auch, sich in Erinnerung zu rufen, dass die gezeigten Abfolgen sehr gute Zugfolgen von beiden Spielern sind.

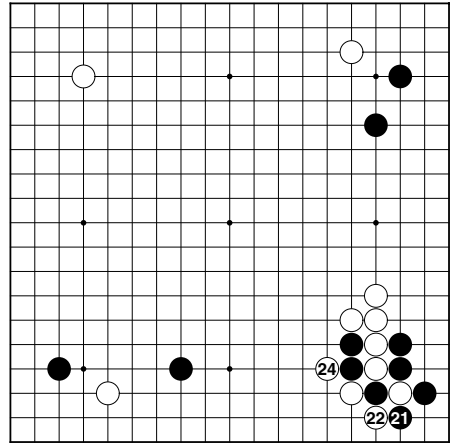


Diagramm 4 (21–24, 23 deckt): Obwohl am Ende Schwarz eine Gruppe in der Ecke hat, steht Weiß in dieser Region viel besser. Das ist kein Wunder, denn er hat hier, nachdem er die zwei Steine geschlagen hat, zwei Züge mehr gespielt als Schwarz.

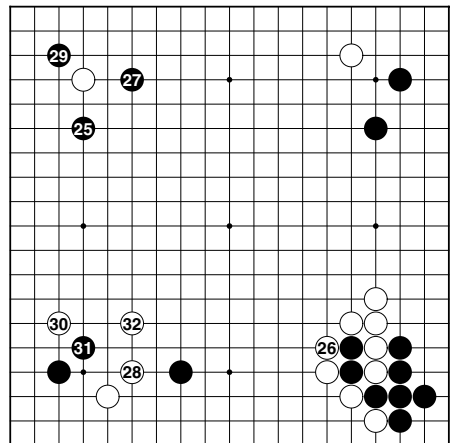


Diagramm 5 (25–32): Durch die zusätzlichen weißen Züge unten bekommt Schwarz Vorteile am oberen Rand. Die globale Position bleibt im Gleichgewicht.

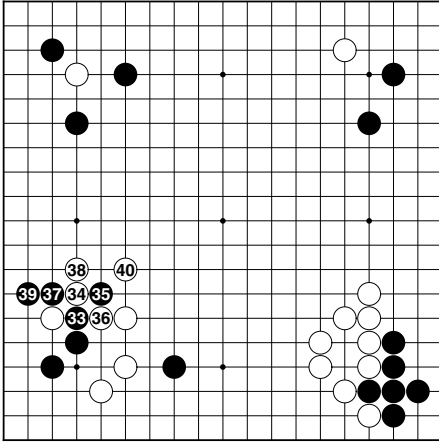


Diagramm 6 (33–40): Schwarz zahlt in dieser Ecke dafür, dass er oben links dreimal hintereinander ziehen wollte und durfte. Mir gefallen hier nicht nur die gespielten Formen sondern auch die Bereitschaft beider Spieler, an einer Stelle etwas zu geben, um woanders etwas zu bekommen.

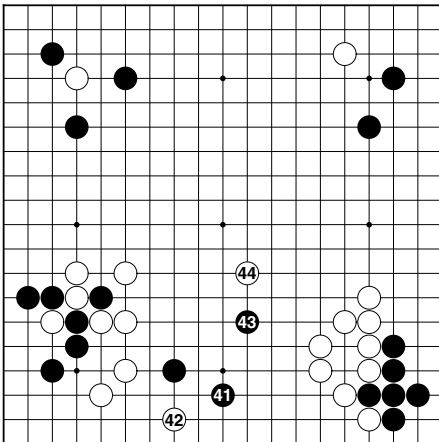
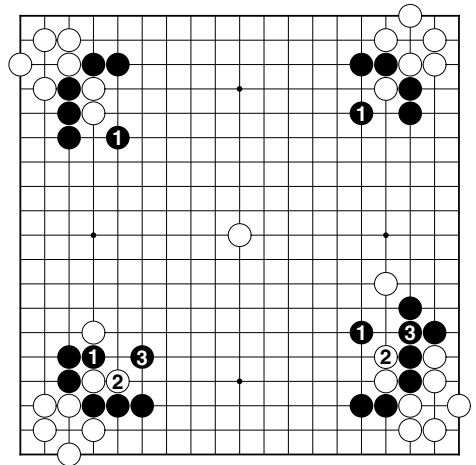


Diagramm 7 (41–44): Unser vorläufiges Finale für diese Folge. Schwarz muss nun verhindern, dass der untere Rand zu weißem Gebiet wird und setzt seinen Stein dort in Bewegung. Auf dem Weg zum 18. Kyu ist hier etwas Interessantes zu lernen: Weiß wird die schwarze Gruppe unten nicht fangen. Aber

in der Folge seines Angriffes wird er verschiedene ganz andere Möglichkeiten erhalten, die im Moment noch nicht abzusehen sind. Es hilft sehr zu wissen, dass eine solche Stellung im Gleichgewicht sein kann, ohne dass Weiß irgendetwas fängt. Wer weiß, was man später noch für den Angriff und die dabei gelegten schönen Formen bekommen kann?

Ich habe die ersten 100 Züge dieser Partie schon viele Male nachgelegt, so dass mir die Züge inzwischen vertraut sind. Auf dem Weg zum 18. Kyu kann es durchaus sinnvoll sein, Partianfänge wie diesen hier mehrfach nachzulegen. Mit der Zeit entwickelt sich dabei automatisch ein gewisses Verständnis dafür, was die gespielten Steine ausdrücken, auch wenn ihr es nicht in Worte oder Varianten fassen könnt.



Lösungen zum Schnitsteine fangen



Deutschlandpokal 2016

Zwischenstand nach 5 von 12 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (66 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ER	Summe
1 Mex, Gerhard	1d	3	0	3	-	6
Pittner, Arved	2d	2	2	2	-	6
3 Xu, Ling	2k	-	-	6	-	6
4 Meyer, Jürgen	1d	0	4	0	-	4
5 Drewitz, Michael	2k	-	-	4	-	4
Jacobsen, Manuel	1k	-	-	4	-	4
7 Blarr, Nils	2d	-	-	-	3	3
Hartmann, Kirsten	2k	3	-	-	-	3
Hensel, Rainer	1k	3	-	-	-	3
Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	3	3
Meyer, Friedhelm	3d	-	-	-	3	3
Wirth, Alexander	2k	-	-	-	3	3

Bemerkung:

Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „?“ gekennzeichnet.

Kürzel:

- nicht teilgenommen
/ keine Pkt., da nicht Mitglied
? Mitgliedsstatus unbekannt
keine Punkte, da nicht hoch-/heruntergestuft

Georg Ulbrich

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (88 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ERSumme
1 Quathamer, Casjen	4k	6	0	-	6
2 Dittberner, Markus	7k	6	-	-	6
Schwartz, Manuel	9k	-	-	6	6
Semmler, Gregor	6k	6	-	-	6
5 Langer, Martin	6k	0	-	4	4
Weigmann, Arved	4k	-	4	0	4
7 Cech, Tim	3k	-	-	4	4
Grotepass, Chr.	7k	4	-	-	4
Huber, Alexander	4k	-	4	-	4
Lamp, Hanno	8k	-	-	4	4
Werner, Bernhard	5k	-	4	-	4
Zehl, Stefan	8k	-	4	-	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (22 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ERSumme
1 Wiese, Sascha	13k	6	-	4	10
2 Hartig, Silvia	10k	4	3	-	7
3 Zhu, Kevin	18k	6	-	-	6
4 Rieger, Angelika	12k	2	-	-	5
5 Winkler, Tom	12k	-	-	5	5
6 Dahmen, Fabian	11k	4	-	-	4
7 Nitsch, Bruno	11k	3	-	-	3
8 Urmoneit, Regina	13k	-	0	-	2
Wang, Mei	14k	2	-	-	2
10 Bruhn, Andreas	17k	-	-	2	2
Jürgens, Wiebke	11k	-	-	2	2
Kübler, Joschka	10k	-	-	2	2
Schneider, André	16k	-	-	2	2



*Kuniyoshi Utagawa, 1840:
Der Samurai Tadanobu Sato verteidigt
sich mit einem Go-Tisch (Detail)*

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2016 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Kids- & Teenspokal 2016

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendlichen, die Go spielen können ermutigen, möglichst viel auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

Die Preise von 2015 sollten inzwischen bei Euch angekommen sein. Falls nicht: Haben wir Eure Adresse? Es zählen für 2016 alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe.

32 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 13 Teilnehmerinnen und Teilnehmer und in der U 18 spielen bisher 19 Jugendliche mit.

Wir möchten noch einmal alle Turniervveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter www.dgob.de/kiju-gol/kiju-pokal.

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf Facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	3	9
2	Semmler	Gregor	2004	6k	1	4
3	Rieger	Angelika	2006	12k	2	4
4	Zhu	Kevin	2006	18k	1	4
5	Chen	Feiyang	2004	2d	1	3
6	Broswitz	Miro	2007	26k	1	2
7	Helbig	Letizia	2006	28k	1	2
8	Henze	Hermine	2006	15k	1	1
9	Schaaf	Emilia	2005	17k	1	1
10	Hebsacker	Hannah	2006	22k	1	1

U 18

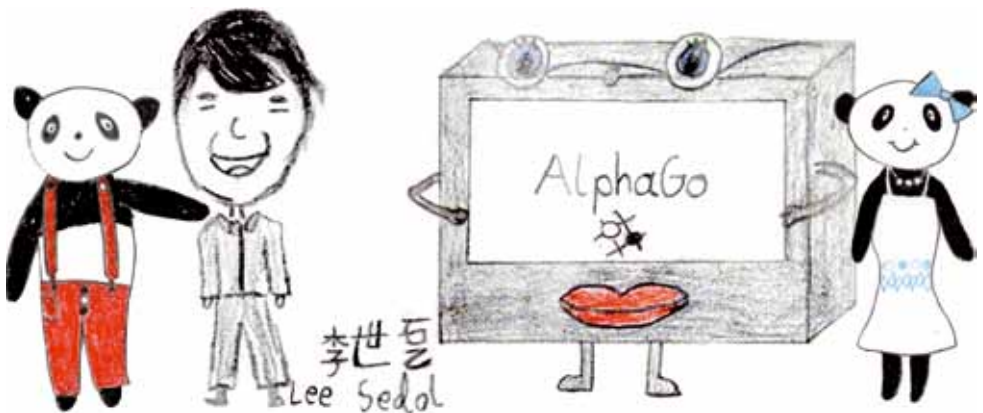
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pankoke	Matias	1999	4d	2	6
2	Cinar	Emre	2002	5k	2	6
3	Schomberg	Jan	2001	12k	2	4
4	Bantla	Chafiq	1998	3d	2	3
5	Jacobsen	Manuel	2003	2k	1	3
6	Weigmann	Arved	1999	4k	1	3
7	Schnelle	Matteo	2001	7k	1	3
8	Donle	Isabel	2002	15k	1	3
9	Asanovic	Marijan	2003	25k	1	3
10	Schaaf	Emanuel	2003	1k	1	2



Hallo, liebe Kinder!

Alle Welt redet gerade von Computer und Go – und Du hast bestimmt schon gehört, dass Lee Sedol, einer der stärksten Go-Spieler der Welt, von AlphaGo besiegt wurde. AlphaGo ist ein Go-Programm, das die Firma Google programmiert hat. Nun machen Computer ja viele Sachen besser als wir, Rechnen zum Beispiel. Warum ist es da etwas besonderes, dass sie auch Go besser spielen als wir?

Nun, Go ist für Computer richtig schwer. Es ist sogar wahrscheinlich das schwerste Denkspiel für Computer überhaupt. Das liegt daran, dass es beim Go so irrsinnig viele Möglichkeiten gibt. Für den ersten Zug gibt es ja schon 361 Möglichkeiten, für den zweiten dann jeweils 360. Nach zwei Zügen sind das also schon $361 \times 360 = 129.960$ verschiedene Partien! Und das geht in etwa so weiter. Wenn man hinschreiben möchte, wie viele verschiedene Go-Partien es insgesamt geben kann, dann hat diese Zahl etwa 1.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000 Ziffern! Das kann natürlich auch ein Computer nicht mehr durchrechnen. Außerdem ist es für Computer total schwierig zu sehen, wann eine Stellung gut oder schlecht ist. Das kannst Du sicher verstehen, wenn Du mal bei einem Freund, der gerade eine Partie spielt, auf's Brett schaut: Welche Gruppen leben, welche sind tot, welche sind



verbunden, welche nicht? Das kann eine Weile dauern, bis Du das herausgefunden hast. Mit Erfahrung geht das aber ganz gut. Für Computer ist so etwas aber noch viel schwieriger. Deshalb waren sie bislang auch noch nicht so gut im Go.

Wie haben nun die schlaunen Leute bei Google das Problem gelöst? Nun, das menschliche Gehirn kann ja offenbar ganz gut Go lernen. Also haben sie versucht, einen Teil eines Gehirns im Computer nachzubauen. Und dann haben sie dieser „künstlichen Intelligenz“ ganz viele Go-Partien starker Spieler zum Lernen gegeben. Solange, bis sie daraus genug gelernt hatte. Dann hat sie noch viele Millionen Partien gegen sich selbst gespielt, um noch mehr zu lernen. Am Ende war die künstliche Intelligenz dann so stark, dass sie sogar Lee Sedol geschlagen hat!

Und das beste: Die Methode kann man auch für andere Aufgaben verwenden, nicht nur zum Go-Spielen, sondern zum Beispiel auch zur Diagnose von Krankheiten.

Du möchtest jetzt auch so eine künstliche Intelligenz nachbauen? Das ist nicht so einfach und dazu muss man erst einmal programmieren können. Es gibt aber ein Programm, das speziell für Kinder und Jugendliche erstellt wurde. Damit kann man recht einfach loslegen und zum Beispiel kleine Computerspiele programmieren. Es heißt „Scratch“ und ist kostenlos. Schau doch mal auf die Webseite dazu: scratch.mit.edu

Vielleicht programmierst Du bald Dein erstes Computerspiel – mit uns in der Hauptrolle?

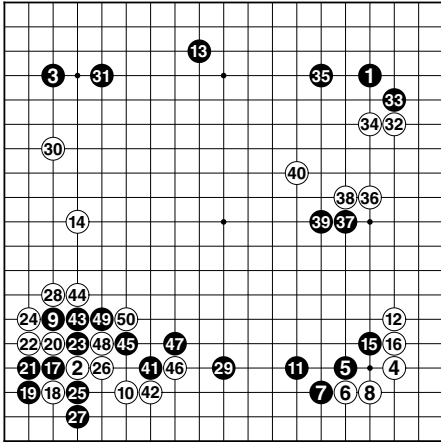
Viel Spaß wünschen Dir dabei

Eure 白 Bai und 黒 Hej

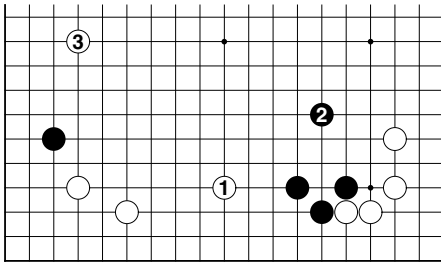


Yoon Young Sun kommentiert (29, 1+2)

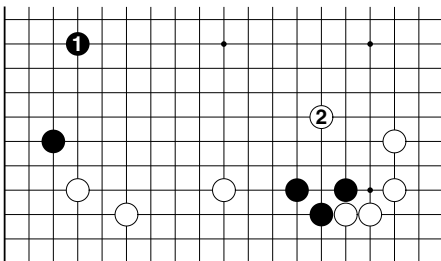
Partie: AlphaGo-Match 2016, 2. Runde
 Weiß: Lee Sedol 9p
 Schwarz: AlphaGo
 Komi: 7 Punkte
 Ergebnis: 209 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)



Dia. 1



Dia. 2

14: Unten auf 1 in Dia. wäre normal und logisch. Wenn Schwarz dann auf 2 verteidigt, kann Weiß dann auf 3 klemmen. Und wenn Schwarz selbst auf 1 in Dia. 2 antwortet, kann Weiß die schwarze Gruppe unten rechts mit 2 massiv angreifen.

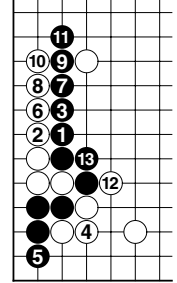
25: Schwarz hätte, statt des üblichen Joseki bis 28, 1 in Dia. 3 erwägen können. Weiß muss nach 4 bis 10 auf der zweiten Reihe schieben und nach 13 sieht die Stellung ganz gut aus für Schwarz, da sie zum Aufbau am oberen Rand passt.

37: Ein „unmenschlicher“ Zug, der alle Kommentatoren überrascht hat, weil er von einem Profispieler sicher nicht ernsthaft erwogen worden wäre. Hätte Weiß mit 36 auf 1 in Dia. 4 gespielt, wäre der Schulter Schlag auf 2 auf der vierten Linie ein üblicher Zug gewesen, aber auf der fünften wie mit 37 ist er für einen starken Spieler absolut unüblich.

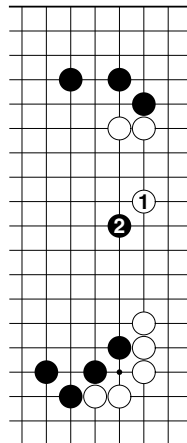
38: Weiß schiebt in die falsche Richtung. Normal und wohl auch besser wäre 1 in Dia. 4 gewesen, dann gefolgt von 3.

43: Das ist zu schwerfällig.

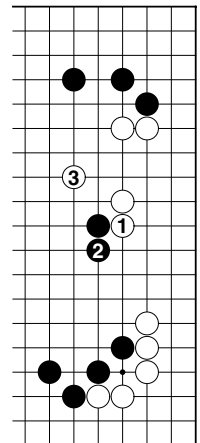
50: Gleich zu schneiden ist ein Fehler. Weiß sollte erst auf 1 in Dia. 6 Atari geben. Danach



Dia. 3

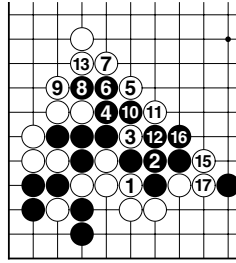


Dia. 4

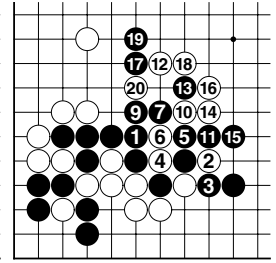


Dia. 5

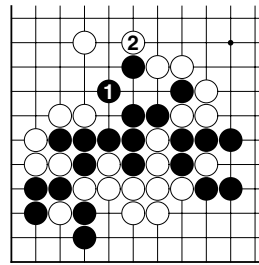
kann Weiß den Schwarzen mit 5 in der Zugfolge bis 16 schwer machen und zu schlechter Form zwingen. Die schwarzen Steine hätten danach sehr schlecht gewirkt. Sollte Schwarz auf 1 in Dia. 6 nicht mit 2 decken, sondern auf 1 in Dia. 7 spielen, kann Weiß Doppelhane auf 2 spielen, denn Weiß kann mit 6 reinstoßen, um zwei Schnitte zu erzeugen und nach 12 können die schwarzen Steine nicht mehr entkommen – außer er opfert drei zentrale Steine, was natürlich



Dia. 6



Dia. 7

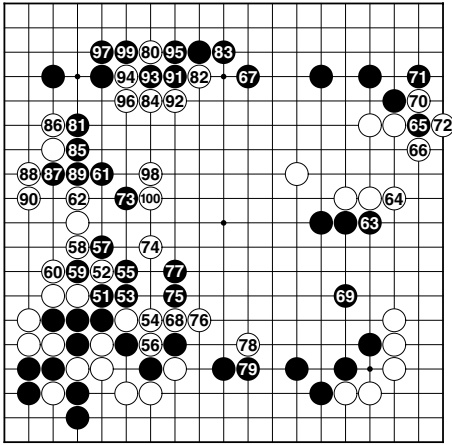


Dia. 8

auch sehr schlecht für ihn wäre. 20 in Dia. 7 fängt dann die schwarzen Steine sicher in einer Mausefalle. Aber auch 1 in Dia. 8 statt 19 in Dia. 7 hilft nicht, da Weiß einfach auf 2 einschließen kann.

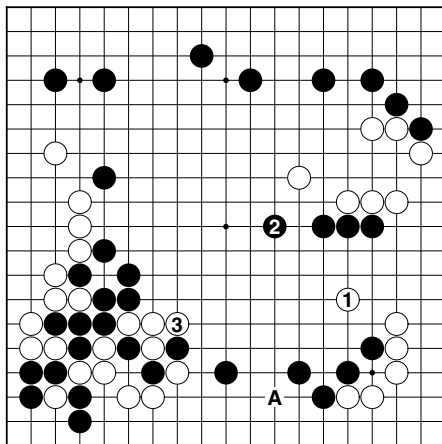


Ein zu Beginn der zweiten Partie deutlich angespannter Lee Sedol 9p

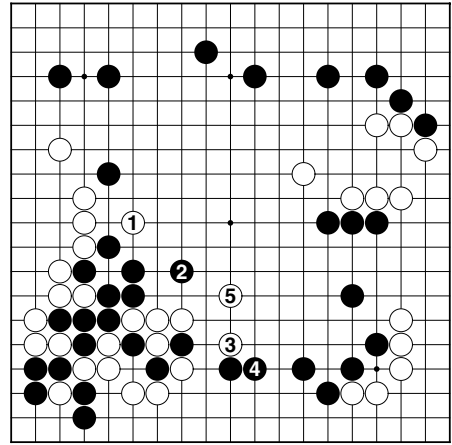


Figur 2 (51–100)

- 60: Das Ergebnis ist zwar gut für Weiß, aber es hätte noch besser sein können.
- 68: Das ist zu langsam. Besser wären 1 und dann 3 in Dia. 9 gewesen. Danach ist vor allen Dingen das Aji auf A stärker.
- 70: Eigentlich würde man von Lee Sedol jetzt erwarten, auf 1 in Dia. 10 zu trennen und dann mit 3 und 5 weiter anzugreifen.
- 73: Nun hat Schwarz keine Schwächen mehr.
- 81: Ein wirklich wunderbarer Zug! Man denkt eigentlich, Schwarz sollte auf 91 oder 97 antworten. Nach 91 aber würde Weiß einfach wie in Dia. 11 spielen, in der Ecke leben und zufrieden sein.

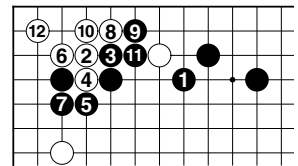


Dia. 9

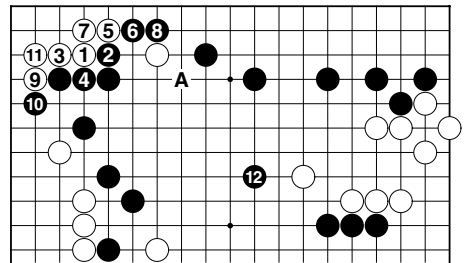


Dia. 10

Und nach 97 kann Weiß locker auf 96 spielen und leicht zum Zentrum hin entkommen.

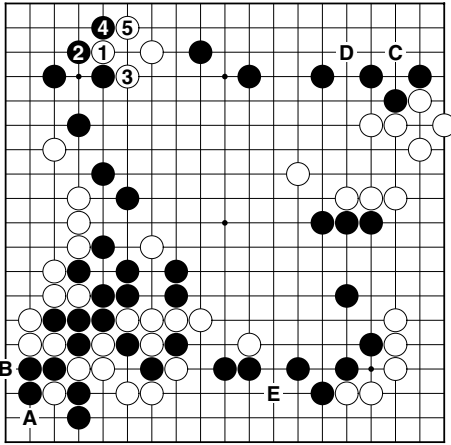


Dia. 11



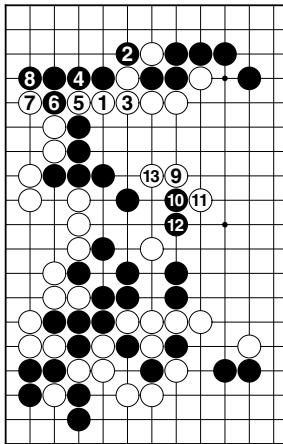
Dia. 12

- 82: Wenn Weiß nun auf 1 in Dia. 12 spielt, um bis 11 in der Ecke zu leben, spielt Schwarz dann natürlich nicht auf A (1 in Dia. 11), sondern auf 12, was viel besser ist. Alternativ hätte er aber auf 1 in Dia. 13 spielen und ein Ko machen können, da er überall auf dem Brett recht solide steht und über die Ko-Drohungen A bis E verfügt.
- 85: Ein ungewöhnlicher Zug, der aber die schwarze Stellung recht stabil macht.
- 96: Weiß hätte jetzt unbedingt die schwarze Zentrumsgruppe mit 1, 3 und 5 in Dia. 14



Dia. 13

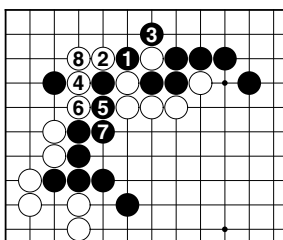
abtrennen sollen. Das folgende Ergebnis bis 13 ist für Weiß deutlich besser als das Ergebnis in der Partie.



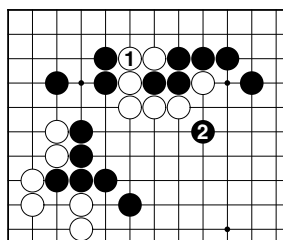
Dia. 14

97: Ein guter Zug! Hätte stattdessen Schwarz auf 1 in Dia. 15 gefangen, dann hätte Weiß in der weiteren Zugfolge bis 8 eine deutlich zu große Ecke bekommen.

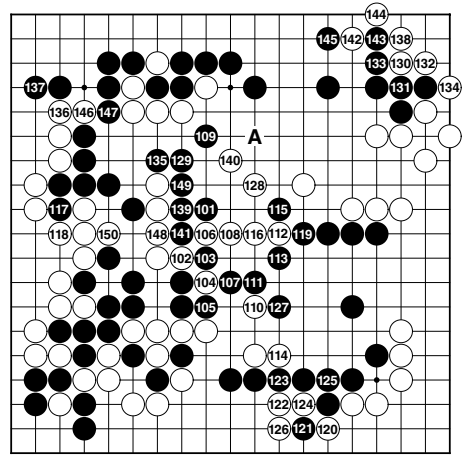
98: Weiß kann jetzt unmöglich einfach auf 1 in Dia. 16 decken, denn dann ist seine Gruppe nach 2 ernsthaft in Gefahr.



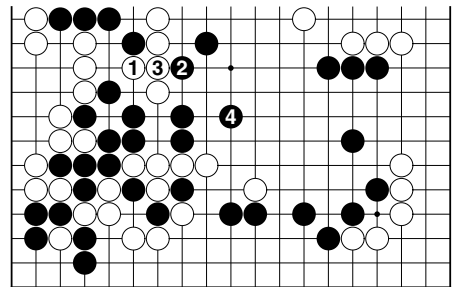
Dia. 15



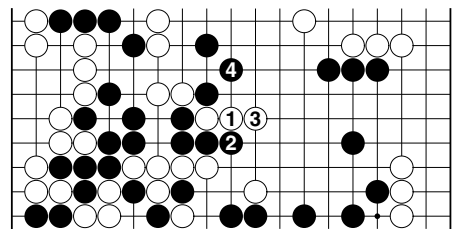
Dia. 16



Figur 3 (101–150)



Dia. 17

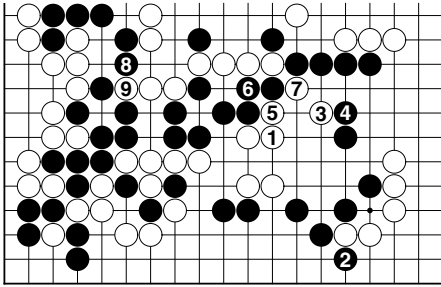


Dia. 18

102: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 17 trennt, kann Schwarz zunächst auf 2 peepen und ist nach 4 zufrieden.

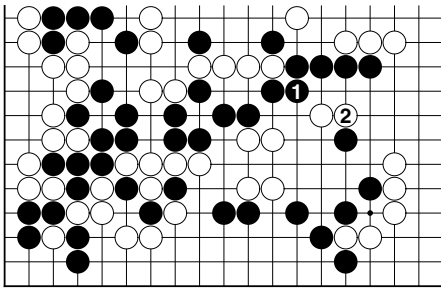
106: Weiß kann nicht einfach auf 1 in Dia. 18 rausziehen, denn nach 4 stehen seine Steine recht hilflos im schwarz dominierten Zentrum.

109: Ein starker Zug! Jetzt stattdessen auf 130 die Ecke zu verteidigen wäre ca.

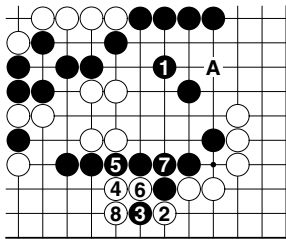


Dia. 19

15 Punkte wert gewesen, aber dann hätte Weiß mit A zu viele Punkte im Zentrum gemacht. 117: Das ist ein Fehler, wie sich später zeigen wird.

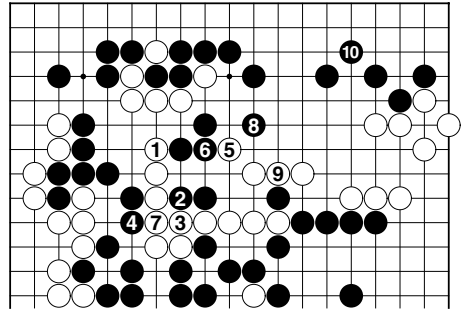


Dia. 20



Dia. 21

120: Das ist zu früh! Weiß sollte zunächst auf 1 in Dia. 19 spielen. Danach entsteht, wenn Schwarz nicht reagiert, sondern auf 2 spielt, bis 9 ein angenehmes Ko für Weiß. Verhindert Schwarz dieses Ko durch das Decken auf 1 in Dia. 20, ist seine Stellung im Zentrum nach 2 extrem dünn und er macht dort auch sicher keine Punkte mehr. Also sollte Schwarz 1 in Dia. 19 sogar auf 1 in Dia. 21 beantworten, so dass Weiß diesen wichtigen Zug in Vorhand bekommt. Danach kann Weiß am unteren Rand fortsetzen und später hat Schwarz nach einem Zug von Weiß auf B mit seiner ganzen Gruppe immer noch nicht sicher zwei Augen.



Dia. 22

127: Ein guter Zug, denn am Ende macht Schwarz hier im Zentrum ganze 12 Punkte Gebiet – ganz im Gegensatz zu Dia. 20.

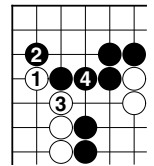
130: Das ist wohl endgültig der Verlustzug für Weiß, denn die Ecke ist nur 15 Punkte wert, das Retten auf 1 in Dia. 22 dagegen ca. 20 Punkte. Nach dem Verteidigungszug auf 10 stünde es punktemäßig knapp.

136: Ein Endspielfehler! Weiß hätte auf 1 in Dia. 23 unterlegen sollen, dann hätte Schwarz mit 3 auf 4 antworten müssen, statt auf 1 zu strecken.

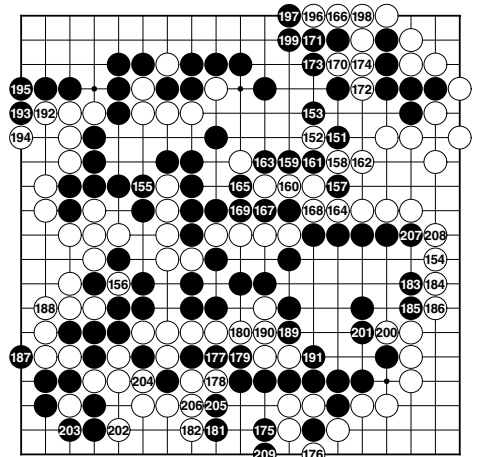
139: Schwarz führt nun mit ca. 10 Punkten.

150: Das geht jetzt für Weiß, weil sich Schwarz mit 117 eine Freiheit genommen hat.

163: Die Partie ist definitiv entschieden. Schwarz führt mit 13 bis 14 Punkten.

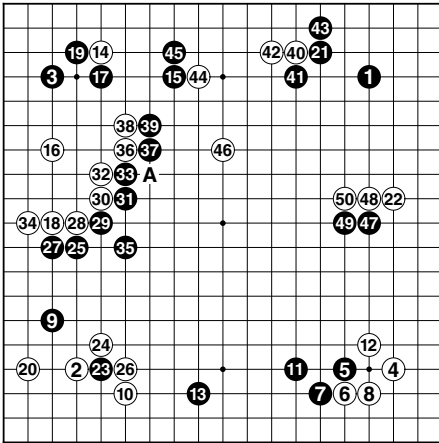


Dia. 23



Figur 4 (151–209)

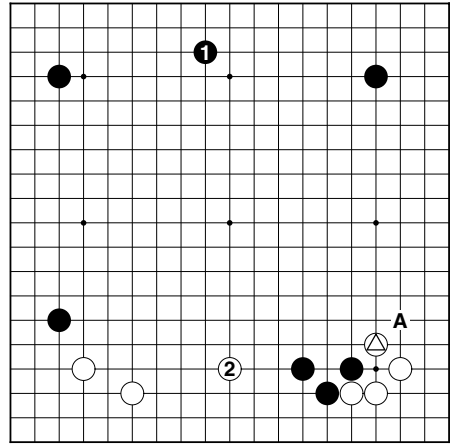
Partie: AlphaGo-Match 2016, 4. Runde
Weiß: Lee Sedol 9p
Schwarz: AlphaGo
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 180 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



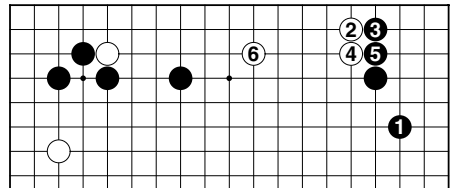
Figur 1 (1–50)



Ein nach seinem Sieg deutlich erleichterter Lee Sedol 9p

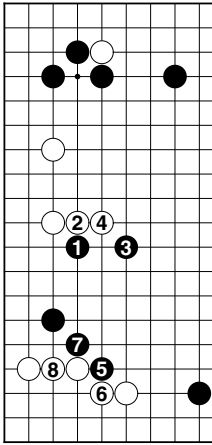


Dia. 1

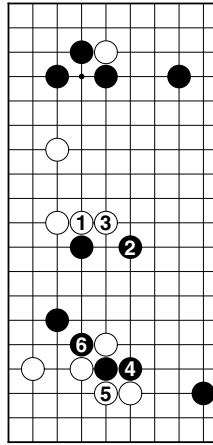


Dia. 2

- 11: Bisher ist die Partie mit der aus der zweiten Runde identisch.
- 12: Dieses Mal hat Lee statt A ein Kosumi gespielt. Er hat sicher schon vorher geplant, diesen Zug auszuprobieren – weil dieser Zug selten ist, kann AlphaGo vielleicht nicht so gut mit diesem Zug umgehen, so vielleicht die Idee.
- 13: Dieses Mal antwortet Schwarz unten, weil nach 1 in Dia. 1 der Angriffszug auf 2 mit dem markierten Stein stärker wirkt als mit einem Stein auf A.
- 21: Möglich wäre auch, 1 in Dia. 2 spielen, aber Weiß hätte dann mit 6 eine gute Ausdehnung, was AlphaGo wohl nicht gefallen haben wird.
- 23: Dies ist ein Testzug. Wenn Schwarz erst 1 und 3 in Dia. 3 spielt, um dann auf 5 zu fragen, dann antwortet Weiß natürlich einfach in der Ecke und sichert seine Punkte.
- 26: Weiß kann auf 27 oder 28 antworten, aber er spielt Tenuki und sichert in der unteren Ecke. Hätte er wie in Dia. 3 mit 1 in Dia. 4 geantwortet, hätte Schwarz in der Folge mit 4 und 6 besser kämpfen können. Deshalb hat er ja erst den Testzug auf 23 gespielt. Nach 1 in

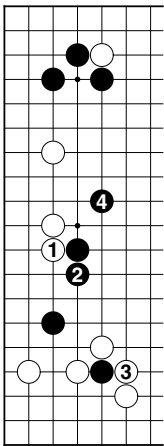


Dia. 3

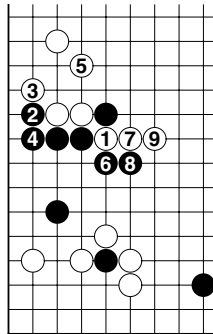


Dia. 4

Dia. 5 resultiert eine Stellung, die wohl spielbar für beide ist.
30: Weiß hätte jetzt wohl



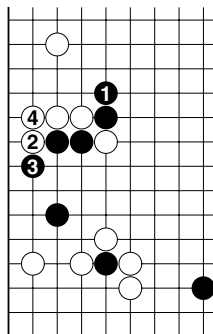
Dia. 5



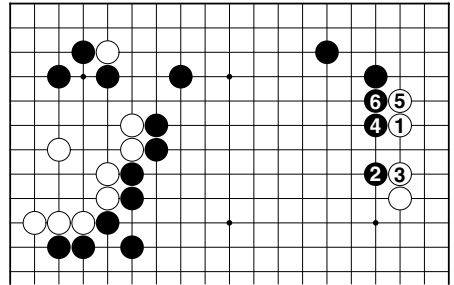
Dia. 6

eher auf 1 in Dia. 6 schneiden sollen. Die Stellung nach 9 sieht eigentlich ganz vorteilhaft für Weiß aus. Und auch vor dem Kampf aus Dia. 7 braucht Weiß sich keinesfalls zu fürchten.

33: Die Steine 31 und 33 sind dick und wirken über das Brett.

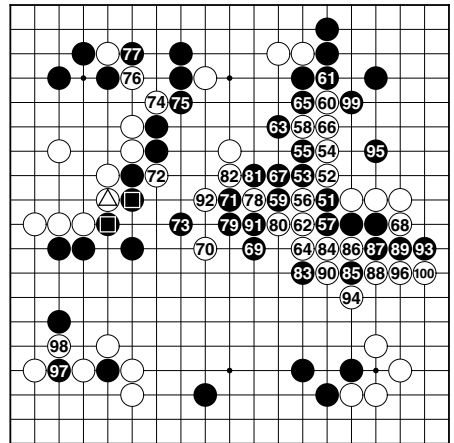


Dia. 7



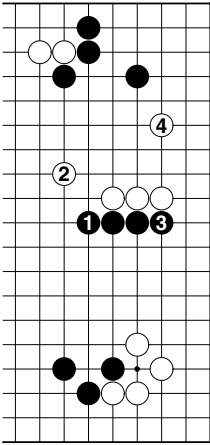
Dia. 8

- 34: Lee Sedol spielt dagegen ruhig, was aber eigentlich nicht seinem Spielstil entspricht.
- 40: Normal wäre wohl ein Zug auf 1 in Dia. 8, aber dann kann Schwarz mit 2, 4 und 6 ein gigantisches Moyo aufziehen, was sicherlich für Weiß sehr unangenehm wäre.
- 46: Dieser Zug zielt bereits auf den Schnitt auf A, der später noch wichtig werden wird.
- 47: AlphaGo scheint den Schulterschlag als Zug zu lieben. Keiner hat wirklich mit diesem Zug gerechnet!

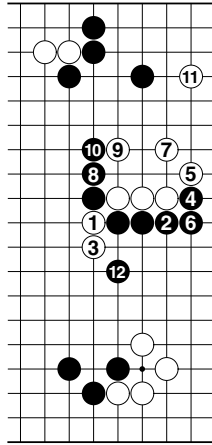


Figur 2 (51–100)

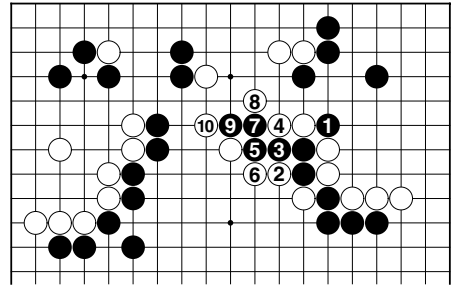
- 51: Menschen würden wohl eher die Variante aus Dia. 9 spielen ...
- 52: Dieser Zug war wieder so geduldig wie der markierte weiße Stein (30 in Fig. 1). Eigentlich erwartet man von Lee Sedol einen Schnitt auf 1 in Dia. 10. Die Stellung aber nach diesem Schnitt hat ihm nicht gut gefallen, da Schwarz nach 12 überall dick und stark ist.



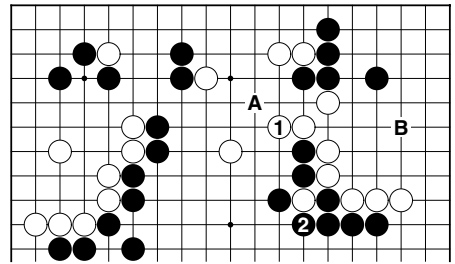
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



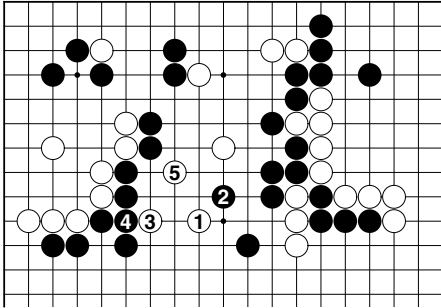
Dia. 12

- 53: Und Schwarz spielt mit 51 und 53 wieder so kraftvoll wie mit den markierten schwarzen Steinen (29 und 31 in Fig. 1).
- 59: Der Schnitt auf 66 funktioniert nicht, da Weiß die zentralen schwarzen Steine wie in Dia. 11 einfach in einer Treppe fangen kann.
- 62: Der erste starke Angriffszug von Lee Sedol in dieser Partie. Nur auf 1 in Dia. 12 zu strecken wäre keine Alternative gewesen, dann nach dem schwarzen Sicherungszug auf 2 sind sowohl ein

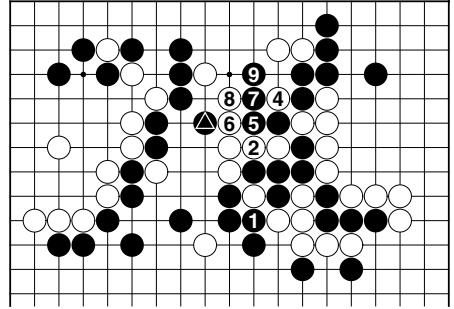
- weißer Zug auf A als auch auf B schmerzhaft für Schwarz – einen von beiden wird er auf jeden Fall bekommen.
- 70: Dieser Zug reduziert zu wenig. Besser wäre 1 in Dia. 13 gewesen, denn nach 3 und 5 hat Weiß



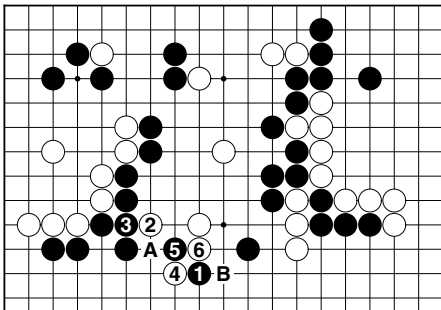
Chis Garlock 3d und Michael Redmond 9p diskutieren Zug 78



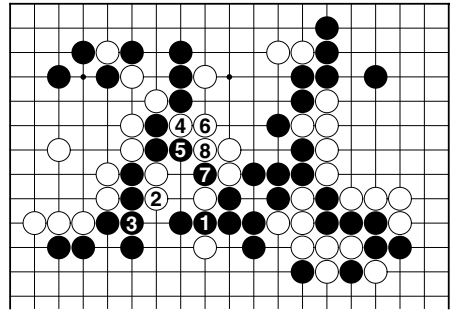
Dia. 13



Dia. 16



Dia. 14



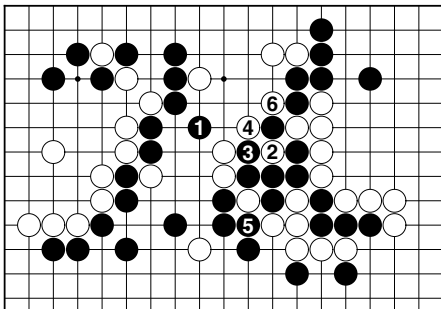
Dia. 17

insgesamt bessere Form und Verbindung. Und wenn Schwarz nach 1 in Dia. 13 mit 1 in Dia. 14 angreift, kann Weiß nach 2 auf 4 anlegen und hat nach dem Schnitt mit 5 und 6 die Züge A und B als Miai – einen von beiden wird er auf jeden Fall bekommen.

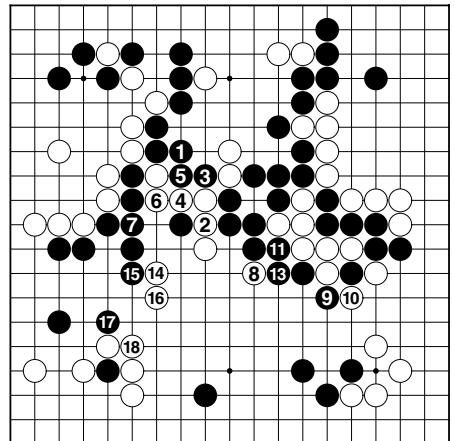
78: Dieser Zug hat AlphaGo komplett aus dem Konzept gebracht.

83: Unnötig! Schwarz zerstört damit das Aji, später nochmal mit seinen Steinen auf 85 auszubrechen.

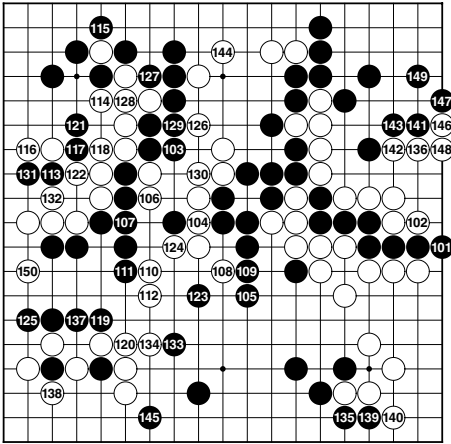
87/89: Diese beiden Züge verschenken völlig unnötig Punkte. Wenn Weiß einfach mit 87 auf 1 in Dia. 15 gespielt hätte, wäre damit 78 widerlegt gewesen. Zwar resultiert nur ein Ko, wenn Schwarz dann den eingeworfenen Stein 2 mit



Dia. 15



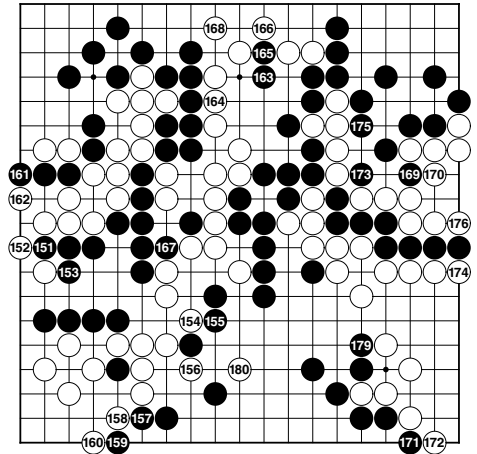
Dia. 18



Figur 3 (101–150)

3 fängt, aber Schwarz kann auch gleich auf 1 in Dia. 16 fangen und wegen des markierten Steins können die schwarzen Steine dann mit 4 nicht mehr gefangen werden und nach 9 steht Weiß vor einem Scherbenhaufen.

- 93: Jetzt ist es zu spät für Weiß! 1 in Dia. 17 funktioniert nicht, wie die Sequenz bis 8 zeigt. Schwarz streut zunächst noch ein paar „Frustzüge“ ein und beugt sich dann einem Deckungszug auf 103. Stattdessen sollte er aber genau jetzt auf 103 spielen, denn 1 und 3 in Dia. 18 machen Sinn, denn Weiß kann jetzt – im Gegensatz zu später in der Partie – mit 8 nicht einschließen.

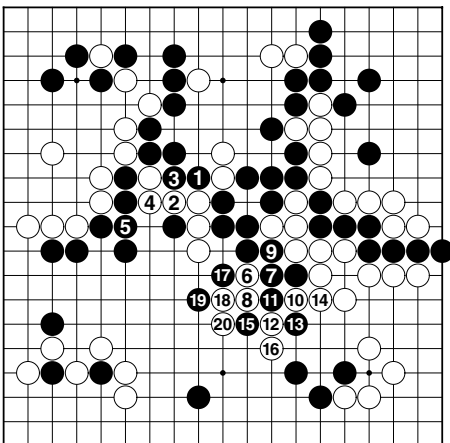


Figur 4 (151–180)

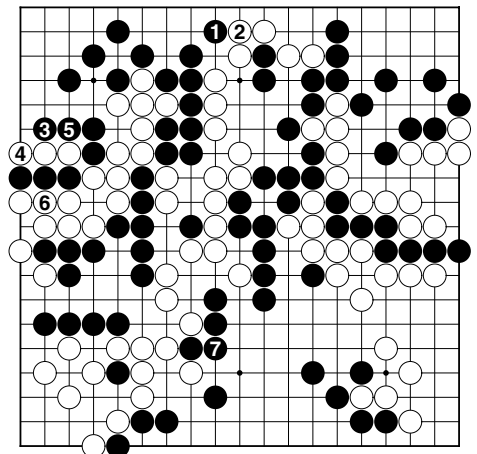
177 wirft ein, 178 schlägt diesen Stein

Das Ergebnis bis 18 ist aus schwarzer Sicht dem Partieverlauf deutlich vorzuziehen.

- 105: Jetzt ist es zu spät, denn wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 19 schneidet, funktioniert 6 (8 aus Dia. 19) dieses Mal wegen der schlechten Abtäusche, die schwarz provoziert hat, und Weiß kann Schwarz mit der Kombination bis 20 einschließen.
- 167: Besser wäre 1 in Dia. 20 gewesen, aber auch dann hätte AlphaGo nach 7 die Partie mit ca. 2,5 bis 3,5 Punkten verloren. Nach 168 liegt die Software dann noch deutlicher hinten und gibt folgerichtig nach 180 auf.



Dia. 19



Dia. 20

International

von Lars A. Gehrke

Ke Jie besiegt Lee Sedol und gewinnt für China den 17. Nongshim Pokal

Ke Jie 9p besiegte Lee Sedol 9p im Finale des 17. Nongshim Pokals am 5. März 2016. Mit diesem Sieg nahm das Team aus China den Pokal für ein weiteres Jahr mit nach Hause.

Die finale Runde wurde vom 1. bis zum 5. März 2016 in Shanghai, China, ausgetragen. Gu Li, der drei Spiele in der vorletzten Runde gewann, musste sich schließlich dem Japaner Murakawa Daisuke 8p geschlagen geben. Dieser verlor jedoch daraufhin gegen das letzte Mitglied vom Team Korea, Lee Sedol 9p. Gegen den Gewinner vom letzten Jahr, Lian Xiao 7p, der damals Kim Jiseok 9p besiegte, gewann Lee Sedol auch. Als nächstes musste Lee gegen den Japaner Iyama Yuta 9p antreten. Der war der Kapitän und letztes Mitglied vom japanischen Team. Lee Sedol gewann diese Begegnung, so dass das japanische Team als erstes ausgeschieden war, trotzdem hatte es gute Ergebnisse erzielt.

Nach diesen drei aufeinanderfolgenden Siegen musste Lee Sedol gegen seinen natürlichen Gegner Ke Jie 9p antreten. Die Statistik vor dem Spiel lag 7:2 zu Ke Jies Gunsten. Ke Jie spielte zum ersten Mal in seiner Karriere im Nongshim Pokal und die Anspannung wegen der chinesischen Fans und Medien war deutlich, trotzdem konnte er das Turnier für sich und sein Team entscheiden.

Der Nongshim Pokal ist ein Mannschaftsevent zwischen China, Japan und Korea. Der Sponsor, Nongshim, ist ein Koreanischer Instant-Nudel-Hersteller. Das Turnier verwendet ein Gewinn- und-Fortsetzung-Format, was typisch ist für solche Mannschaftsturniere, d.h., jede Mannschaft hat die gleiche Anzahl an teilnehmenden Spielern. Jede Mannschaft entscheidet die Reihenfolge, in der die Spieler teilnehmen werden. Dann spielt der erste Spieler der einen Mannschaft gegen den ersten Spieler der anderen Mannschaft. Der Verlierer fliegt aus dem Turnier und der nächste Spieler der Mannschaft rückt in der nächsten Runde nach. Das Turnier endet, wenn alle Spieler bis auf einen

aus dem Turnier ausgeschieden sind. Das übrig gebliebene Team hat dann das Turnier gewonnen.

Korea hat bis jetzt dieses Turnier mit 11 Siegen dominiert. Im Vergleich dazu gewann Japan nur ein einziges Mal und China bis jetzt fünf Mal. Das Preisgeld für den Nongshim Pokal wurde 2016 großzügig angehoben. Wogegen es im letzten Jahr nur 200 Mio. koreanische Won (ca. 154 000 Euro) betrug, wurde dieses Jahr an das Gewinnerteam 500 Mio. Won ausgeschüttet (ca. 385 000 Euro).



Gu Li 9p, Ke Jie 9p und Lian Xiao 7p (v.l.n.r.)

Kang Dongyun gewinnt den 20. LG Pokal

Die drei Spiele der finalen Runde wurden am 1., 3. und 4. Februar 2016 in Pyeongchang, Provinz Gangwon (Korea), ausgetragen. Kang Dongyun 9p besiegte Park Younghun 9p mit zwei Siegen und einer Niederlage. Kang steht in der koreanischen Rangliste auf Platz 4 und damit einen Rang unter Park. Auf die Fragen hin, welche Stärken und Schwächen Kang in Go besäße, antwortete dieser, dass seine Stärke in der Genauigkeit und seine Schwäche in der Instabilität seiner Spiele läge.



Park Younghun 9p (links) und Kang Dongyun 9p im entscheidenden Spiel des 20. LG Pokals

Weiterhin sagte er, dass er sich freuen würde, auch nur für \$100 gegen AlphaGo zu spielen, da man sich nicht vorstellen kann, wie viele Leute gegen AlphaGo spielen möchten. Kang denkt, dass jeder dieses Vergnügen einmal haben möchte.

Japan

von James Brückl

Erschüttert der Sieg von AlphaGo das Japanische Go in seinen Grundfesten ?

Der Sieg des Computer-Systems Alpha Go gegen Lee Se Dol wurde auch in Japan mit großer Aufmerksamkeit verfolgt. Zwar mag es so dann an direkten sportlichen Auswirkungen fehlen, besagtes Ereignis könnte aber auf andere Art und Weise höchst nachteilige Folgen für das gesamte Japanische Go entfalten. So hat nämlich die Zeitung Mainichi Shinbun, die bereits seit längerer Zeit den Honinbo-Titelkampf sponsert, angekündigt, ihr Engagement überprüfen zu wollen. Ein „Ziel des Go“ sei erreicht worden. Es scheint ein offenes Geheimnis zu sein, dass die Mainichi Shinbun damit bereits die Abkehr vom Sponsoring vollzogen hat. Wie die meisten Zeitungen scheint auch die Mainichi Shinbun das Geld woanders gut gebrauchen zu können. Für einen Titel einen neuen Sponsor zu finden könnte das Eine sein. Sollten allerdings noch weitere Zeitungen/Sponsoren folgen, wäre nicht nur die Finanzierung aller Titelkämpfe, sondern das gesamte Profisystem gefährdet.

Kisei

Davon noch vollkommen unberührt verteidigte Iyama Yuta im vierten Spiel vom 17./18.02. seinen Kisei-Titel gegen Yamashita Keigo. Die Voraussetzung für die große Titelvereinigung im Judan-Titelkampf.

Judan-Titelkampf

Hier gab es bereits am 08.03. in Osaka den ersten Sieg für Iyama Yuta gegen Ida Atsushi. Etwas abgelegener, in Komono, in der Präfektur Mie, nahe Nagoya, folgte sodann schon am 23.03. der zweite Sieg Iyamas. Am 14.04. wurde durch einen Sieg



Schafft es Iyama, die sieben großen Titel gleichzeitig zu halten?

von Ida Atsushi in Nagano die Entscheidung noch vertagt. Ganz Go-Japan aber möchte Iyama Yuta im Besitz aller sieben großen Titel sehen ...

Honinbo-Liga

Tatsächlich scheint Ida Atsushi derzeit auch nicht in der überragenden Form zu sein, der es bedürfte, um Iyama Yuta in seine Schranken zu verweisen. So verliert Ida Atsushi in der Honinbo-Liga Spiel um Spiel, wo er nun bei nur noch einem ausstehenden Spiel 1:5 steht und damit bereits als einer der beiden Liga-Absteiger feststeht. Besser geht es da Takako Shinji, der als einziger 5:1 steht. Alleine Motoki Katsuya (7d und 4:2) könnte da noch in den Kampf um das Recht eingreifen, Iyama Yuta herauszufordern.

NHK-Cup

Iyama Yuta wiederum konzentriert sich anscheinend auf die großen Titel und scheidet im NHK-Cup bereits im Achtelfinale gegen Kono Rin aus. Letzt-

endlich gewinnt am 20.3. Cho U gegen Terayama Rei 4p Spiel und Titel.

Liganachrichten

In der jüngst begonnenen Shinjin O-Liga setzt sich Fujisawa Rina 3p gegen den gerade genannten Terayama Rei 4p durch, als einzige Frau in einem



Xie Yimin hat ihren Meijin bereits zum neunten Mal hintereinander gewonnen

Feld von 31, ... na gut, nach der ersten Runde und ein paar Spielen, mittlerweile nur noch 14 männlichen Konkurrenten. Ihr nächster Gegner im Achtelfinale ist Inaba Takayoshi 2p. Takao Shinji gewinnt in der Meijin-Liga alle bisher gespielten vier Begegnungen. Bevor er sich aber Herausforderer von Iyama Yuta nennen darf, sind noch vier weitere Spiele zu absolvieren.

Meijin der Frauen

Xie Yimin gewann am 3.3. in Kyoto das erste Spiel. Aoki Kikuyo 8p konnte sodann am 9.3. in Osaka zum 1:1 ausgleichen. Am 16.3. sichert sich aber Xie Yimin im dritten Spiel, ausgetragen in Tokyo, den Titel. Xie Yimin hält diesen Titel damit zum neunten Male hintereinander!

Korea

von Tobias Berben

43. Myeongin (Meijin)

Lee Sedol 9p traf im Januar im Finale des Myeongin auf Park Junghwan 9p. Auf dem Weg in das Finale besiegte Lee nacheinander Shin Jinseo 5p, Park Jinsol 7p und Park Younghun 9p, während Park gegen Yun Junsang 9p, Kim Hyunchan 4p und Hong Seongji 9p gewinnen konnte. Lee Sedol hatte den Myeongin-Titel bereits 2007, 2008 und 2012 gewonen, für Park Junghwan war es das erste Myeongin-Finale seiner Karriere.

Lee ging zunächst 2:0 in Führung, dann folgten die Finalpartien des KBS Cups, daraufhin konnte Park eine Partie für sich einscheiden, aber am Ende gewann Lee 3:1 und damit seinen vierten Myeongin-Titel.

34. KBS Cup

Lee Sedol und Park Junghwan trafen im Januar nach zwei Partien im Myeongin Cup auch im Finale des



Park Junghwan 9p (links) und Lee Sedol teilen sich Myeongin und KBS Cup

34. KBS Cups aufeinander und Park besiegte Lee hier mit 2:1.

Das Duell zwischen den beiden Spielern steht nach diesen beiden Titelkämpfen bei 21:13 zu Gunsten von Lee Sedol.

Frauen-Myeongin

Choi Jung 4p hat zum vierten Mal in Folge den Myeongin-Titel für Frauen gewonnen. Im Finale besiegte sie wie im Vorjahr O Yujin 2p mit 2:0.



Zum vierten Mal hat Choi Jung 4p den Myeongin-Titel gewonnen

- | | |
|--------------------|------|
| 4. Chen Yaoye 9p | 2643 |
| 5. Mi Yuting 9p | 2635 |
| 5. Gu Li 9p | 2635 |
| 7. Tang Weixing 9p | 2634 |
| 8. Lian Xiao 7p | 2624 |
| 9. Jiang Weijie 9p | 2612 |
| 10. Tuo Jiayi 9p | 2606 |

13. Changqi Cup (Ing Cup)

Am 23.3. fand das Viertelfinale des Changqi Cups in Beijing statt. In der oberen Hälfte konnte sich der Titelverteidiger Lian Xiao 7p problemlos gegen Shi Yue 9p durchsetzen. In der unteren Hälfte hatte der vorjährige Vizemeister Qiu Jun wenig Glück und verlor nach einfachem Denkfehler gegen Tang Weixing 9p.

Das Halbfinale wird im Juli in Kanada fortgesetzt. Dort spielen Lina gegen Wu Guangya 6p und Tang gegen Tou Jiayi 9p.



Chinas aktueller Top-Spieler Ke Jie 9p

China

von Liu Yang

Rating

Am 29.2. wurde das Rating des chinesischen Go-Bunds aktualisiert. An der Spitze gibt es kaum Änderungen. Ke Jie 9p konnte seinen Vorsprung weiter ausbauen. Es wird immer deutlicher, dass er der Führungsspieler der neuen Generation sein wird. Vielleicht bekommt er ja eine Chance, gegen AlphaGo zu spielen und zu gewinnen?

Chinas Top 10:

- | | |
|--------------------|------|
| 1. Ke Jie 9p | 2732 |
| 2. Shi Yue 9p | 2664 |
| 3. Zhou Ruiyang 9p | 2659 |



Lian Xiao 7p (links) gegen Shi Yue 9p

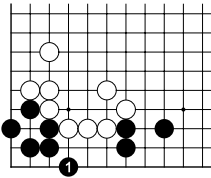
Problemecke

von Timo Kreuzer

Gratulation an Christina Amhof, die sich in dieser Ausgabe an die Spitze setzen konnte!

Bei den neuen Problemen geht es wieder vermehrt um Leben und Tod. Einige Teilnehmer der Problemecke haben sich schwierigere Probleme gewünscht, sodass in dieser Ausgabe etwas anspruchsvollere Problemstellungen präsentiert werden. Wenn ihr spezielle Wünsche wie z.B. Tesuji, Joseki oder Endspiel habt, schreibt mir. Viel Spaß beim Knobeln!

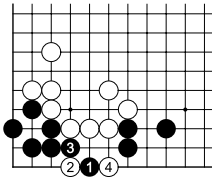
Lösungen 5/2015



Lösung 1:

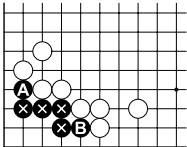
Korrekt. Das Tesuji auf 1 verbindet sicher. Dies ist ein nützlicher Zug, der von vielen Teilnehmern gefunden wurde.

Falsch. Auf den Symmetriepunkt zu spielen funktioniert hier nicht. Mit einer Links-Rechts-Kombination wird die schwarze Deckung durchbrochen.



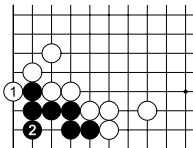
Lösung 2:

Korrekt: Es handelt sich um die, in einigen Büchern so betitelte, L-Gruppe (hier mit 'X' markiert). Es gilt: Schwarz ist tot, falls Schwarz keinen der Umbieger A oder B hat. Schwarz muss nochmal ziehen,



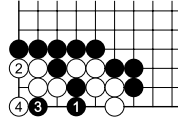
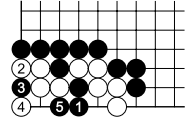
um zu leben, falls Schwarz nur einen (!) der Umbieger A oder B hat. Schwarz lebt, falls Schwarz beide Umbieger A und B hat. Es gilt hier also: Schwarz lebt.

Variante. Durch Weiß 1 wird Schwarz auf eine L-Gruppe mit einem Umbieger reduziert. Es gilt also: Schwarz antwortet, z. B. auf 2, und lebt.



Lösung 3:

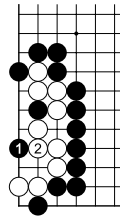
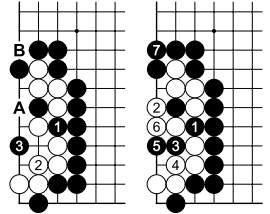
Korrekt. Weiß wehrt sich so gut es geht mit 2, doch mit dem Einwurf auf 3 kann Schwarz auch ohne Ko töten.



Falsch. In dieser Variante kann Weiß ein Ko erreichen.

Lösung 4:

Korrekt. Nach S3 ist die weiße Gruppe tot. Falls Weiß auf A fortsetzt, kontert Schwarz mit B.

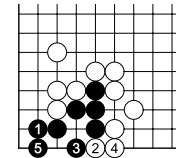
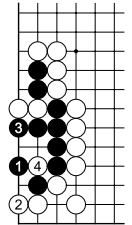


Variante. Auch in der Variante kann Weiß keine zwei Augen bekommen.

Falsch. Nur Schwarz 1 aus den vorigen Diagrammen funktioniert. Nach 1 in diesem Diagramm lebt Weiß mit 2 bedingungslos.

Lösung 5:

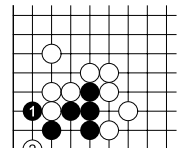
Korrekt. Mehr als ein Ko kann Schwarz nicht erreichen. Bei diesem Problem war die Schwierigkeit, das starke weiße Gegenspiel zu finden.



Lösung 6:

Korrekt. Strecken ist die Lösung und nur Schwarz 5 baut danach wirklich zwei Augen.

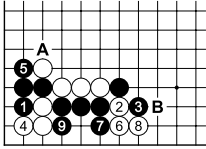
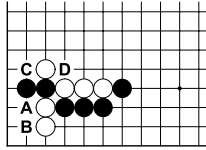
Falsch. Vielfach vorgeschlagen wurde Schwarz 1, doch Weiß kann danach mit 2 töten.



Lösung 7:

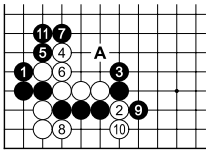
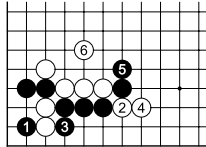
Korrekt. Es handelt sich um das große Lawinen-Joseki. Es gibt viele Varianten und es wird auch noch weiterentwickelt. Mögliche Fortsetzungen für Schwarz sind

A, B, C und D. Die folgenden Varianten sind nicht die einzigen, sie sollen nur einen Überblick geben.



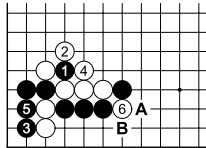
Variante 1. Schwarz bekommt die Ecke. Weiß kann auf A oder B fortsetzen, wobei A moderner ist.

Variante 2. Schwarz bekommt die Ecke. Es folgt ein Kampf.



Variante 3. Schwarz gibt die Ecke auf und bekommt Einfluss. Weiß kann statt 8 auch auf A spielen, um selbst Einfluss zu nehmen.

Variante 4. Schwarz bekommt wieder die Ecke. Es folgt ein Kampf, wobei Schwarz auf A oder B fortsetzen kann.



Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (30.05.2016) an:

Timo Kreuzer
Kroosweg 38
21073 Hamburg

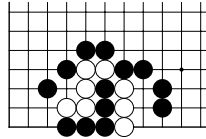
oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgo.de/dgoz bereit.

Probleme 1/2016

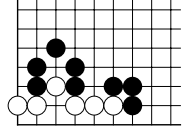
Problem 1:

Fünf schwarze Steine sind gefangen, doch zum Leben reicht es für Weiß noch nicht. (3P)



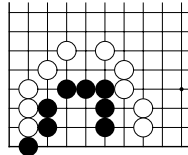
Problem 2:

Diese weiße Gruppe ist noch nicht lebendig. (3P)



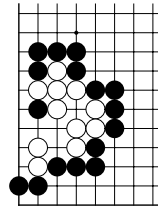
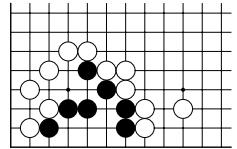
Problem 3:

Kann diese schwarze Gruppe leben? (3P)



Problem 4:

Schwarz soll leben. (4P)

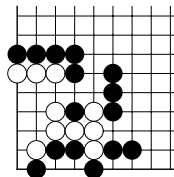
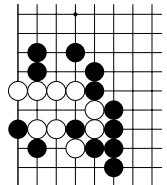


Problem 5:

Schwarz soll töten. (4P)

Problem 6:

Wer dieses Problem löst, hat sich die Punkte wohlverdient. (6P)



Problem 7:

In dieser Ausgabe ist Problem 7 ausnahmsweise mal wieder klassisch: Leben und Tod. (6P)

Punkteliste 1/2016

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte					
Amhof, Christina	1d	6/15	-3	453	Lorenzen, Klaus (2)	2k	1/16	13	202
Schlösser, Franziska	5k	1/16	21	420	Reinicz, Thomas	3k	6/15	-3	198
Lass, Detlef (3)	1d	4/15	-3	410	Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	1/16	19	197
Ewe, Thorwald (3)	8k	1/16	20	378	Mertin, Stefan (1)	8k	1/16	26	184
Schreiber, Burkhard (2)	3k	1/16	23	373	Busch, Rainer (1)	6k	1/16	22	175
Urmoneit, Regina	13k	1/16	17	365	Loose, Jörg	3k	6/15	-3	167
Grzeschniok, Anton (6)	3d	1/16	27	360	Schlipf, Jan	8k	1/16	28	159
Döring, Andreas	4k	1/16	28	351	Pauli, Robert (7)	1d	1/16	25	158
Berg, Christoph (1)	1d	1/16	24	348	Tawussi, Frank	8k	3/15	-3	155
Gabe, Axel	5k	1/16	26	337	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	1/16	15	140
Herwig, Berthard (3)	1d	6/15	-3	331	Schunda, Peter	12k	1/16	8	136
Schönfeld, Ralf (2)	8k	6/15	-3	317	v. Erichsen, Svante (2)	2d	1/16	29	105
Millies, Oliver	3d	6/15	-3	312	Hell, Otto (4)	3k	1/16	23	93
Kehmann, Hartmut	1d	6/15	-3	295	Xu, Mei De (1)	3k	1/16	28	88
Koch, Kris (1)	3k	6/15	-3	283	Ellenberg, Jens	4k	1/16	17	81
Gorenflo, Helmut (2)	9k	1/16	11	268	Wirth, Alexander	1k	1/16	23	78
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	-3	268	Hermes, Christoph	5k	2/15	-3	58
Herter, Rainer (2)	4k	1/16	19	248	Tolstoy, Stefan	5k	3/15	-3	57
Reimpell, Monika (8)	2d	1/16	23	212	Weigelt, Timo	1d	5/15	-3	52
Herwig, Max (2)	17k	6/15	-3	211	Gawron, Christian (8)	2d	1/16	23	51
Wacker, Klaus	8k	6/15	-3	206	Otte, Henning	5k	1/16	26	26
Wimmer, Axel	7k	1/16	21	204	Pena, Lucas	2d	1/15	-3	22
					Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	1/16	21	21
					Tron, Raphael	17k	1/16	14	14



Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg /Sachsen/Thüringen Bremen Hamburg
 Hessen Mecklenburg-Vorpommern Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen
 Rheinland-Pfalz (mit Saarland) Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____
 Straße: _____ Spielstärke: _____
 PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____
 Telefon: _____ E-Mail: _____

<input type="radio"/>	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll an mich an das Neumitglied gehen.

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg
Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)
Bankverbindung: IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkdeff (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de
Vizepräsident: Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de
Schatzmeister: Ilona Crispian, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispian@dgob.de
Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de
Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Stegmar Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de
Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, 51427 Bergisch Gladbach, Tel.: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Datenschutz: Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: datenschutz@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: fs-digop@dgob.de
DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensich (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: fs-meisterschaften@dgob.de
Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de
Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de
Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profikativitäten: Martin Bussas, Schenkendorferstr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721, Email: fs-profi@dgob.de
Regeln: Robert Jasiak, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de
Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg, Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, Email: fs-turniere@dgob.de
Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de
Zentraler Beitragseinzug: Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160 Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: fs-zbe@dgob.de



Zentrale Mitgliederverwaltung: Wasdl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de
Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 2749237, Email: lv-bayern@dgob.de
Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de
Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de
Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de
Hamburg: Steffi Hebsacker, Neue Straße 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Email: lv-hamburg@dgob.de
Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-hessen@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

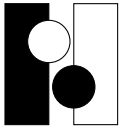
Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgoz@dgob.de

DGoB-Website

Marlon Welter, Im Kolke 41 A, 37083 Göttingen, Email: webmaster@dgob.de

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Neu auf dem Go-Buch-Markt:



Dieses Buch von An Youngil 8p und David Oremond enthält auf über 600 großformatigen Seiten die Analyse von 48 Partien zwischen zwei Top-Go-Spielern des frühen 21. Jahrhunderts, aber es ist nicht nur ein weiteres Buch mit Kommentaren, es ist vielmehr die Geschichte der Rivalität und Freundschaft zwischen Lee Sedol und Gu Li, eine Geschichte ihres unerbittlichen Wettkampfs und ein Versuch, die in ihren Partien versteckten Geheimnisse zu lüften. Das Buch gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Teil, dem Kern des Buches, wird sehr detailliert das 10-Spiel-Match (Jubango) zwischen Lee Sedol und Gu Li aus dem Jahr 2014 analysiert. Im zweiten Teil werden alle anderen bis 2015 zwischen diesen beiden Ausnahmepspielern gespielten offiziellen Partien vorgestellt.

Hardcover 79,00 Euro
Softcover 49,00 Euro

Ein kompletter **Produktkatalog** sowie eine **Preisliste** (PDF) stehen auf unserer Website zum Download bereit. Außerdem bieten wir einen **Newsletter** zum Abonnement an, der Interessierte regelmäßig über neue Angebote, Sonderaktionen und Neuerscheinungen auf dem Laufenden hält.

www.hebsacker-verlag.de • info@hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u. v. m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und einiges mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

Mai

14-16 (Pfingsten) Hamburg
8. Kido-Cup, Ganztagsgymnasium Klosterschule, Westphalensweg 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040/85157161, tobi-as@berben.org, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

20-22 Luzern (CH)
Swiss Open Go Championship 2016

21 (Sa) KGS
1. DGoB-Qualifikationsturnier für die Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft 2016 (nur Jugendliche)

21/22 Strasbourg (F)
Tournoi International de Jeu de Go de Strasbourg

22 (So) Trier
Trierer Tengen, Universität Trier, Campus I, Universitätsring 15, Anmeldeschluss: Voranmeldung erforderlich bis 20.5.

26 (Do) Darmstadt
Darmstädter Go-Tage/Seminar

28/29 Darmstadt
Darmstädter Go-Tage/Turnier, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de

28/29 Darmstadt
Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151 9674362, Anmeldeschluss: Freitag, 18:30 Uhr

28/29 Wien (A)
Vienna Open

Juni

11/12 Sankt Augustin
7. Sankt Augustiner Turnier, Mehrzweckhalle Müllendorf, Bonner Straße 102, Kontakt: Barbara Knauf, go@mgoetze.net, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

18/19 Kiel
37. Kieler Go-Turnier

19 (So) Ratingen

11. Ratinger Tengen, Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47, Helmut Heidrich, 0211/656325, HelmutHeidrich@ish.de

25 (Sa) Berlin

Berliner Sommerturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wöhrig, 0163 1805902, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

Juli

2/3 Leipzig
42. Leipziger Bergmannsturnier

7-13 Toronto (CDN)
2016 International Collegiate Go Tournament

9/10 Köln
Kölner Turnier, Bürgerhaus Stollwerk, Dreikönigenstr. 23, Kontakt: Pierre-Alain Chamot, pierre.chamot_bl@t-online.de, 02204 65 8 23, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

16/17 Potsdam
Potsdamer Peep, Treffpunktfreizeit, Am Neuen Garten 64, Kontakt: Arved Weigmann, toved@gmx.net, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

22-7 St. Petersburg (RU)
60th Polymetal European Go Congress

23-30 Ischgl/Tirol (A)
Go und Bergwandern

* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter www.dgob.de

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgob.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgob.de. Danke!

